

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN, LINGÜÍSTICA Y LITERATURA  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN CON MENCIÓN EN  
COMUNICACIÓN ORGANIZACIONAL

***LA TRANSMISIÓN EN VIDEO POR INTERNET DE EVENTOS  
ACADÉMICOS EN LAS UNIVERSIDADES DE QUITO***

Bernarda Sofía Erazo Gavilanes

Director: Jorge Cruz Silva, M. Sc.

Quito, 2015

## **Dedicatoria**

Quiero dedicar este trabajo a la Escuela de Comunicación,  
en especial a quienes fueron mis profesores y me  
formaron como persona y profesional.

En particular, quiero hacer mención a Lourdes Pérez,  
ya que para mí representó un pilar en mis  
años de estudio.

## **Agradecimientos**

Por haber cumplido esta etapa en mi vida, quiero agradecer , en primer lugar, a mi familia, ya que me brindaron su apoyo e hicieron todo lo posible para que mi prioridad fuera el estudio.

También quiero dar las gracias a mi director, quien supo guiarme y siempre tuvo tiempo para mí, a mis lectores, por la dedicación a mi trabajo y a mis amigos, por sus consejos y aliento.

## Resumen

La presente disertación tuvo como meta determinar cómo las universidades de Quito hacen la transmisión de actos académicos en video por Internet. Para alcanzar este fin, se estableció un marco teórico que brindó los referentes para el análisis del tema propuesto. Este marco está compuesto por dos temas: (1) los eventos académicos y (2) la transmisión en video por Internet.

A partir de esta información, se dio paso a la presentación del estudio; en primer lugar, se estableció una lista con las instituciones educativas en Quito, a la que se le añadió CIESPAL por la acogida que da a los procesos comunicacionales; el siguiente punto fue la elaboración de una matriz que permitió conocer cuáles de estas entidades realizan transmisiones por Internet, los contenidos que transmiten y las plataformas que utilizan. Esta información, junto a la frecuencia de publicación de las transmisiones, determinó a CIESPAL, a la Escuela Politécnica Nacional, a la FLACSO y al IAEN como integrantes de la muestra para la investigación. La información arrojada de la descripción y del análisis de los actos transmitidos por estas entidades permitió reconocer que: no todos los actos académicos son transmitidos, ya que existe un proceso de selección de acuerdo a sus características. Además, se evidenció que el manejo audiovisual de los *streamings* está limitado por los equipos que manejan las instituciones; cada organización extiende la vida de sus eventos a través de su archivo en sus repositorios digitales y, por último, la transmisión de actos en video por Internet tiene aún un campo para ser explorado por las entidades de educación superior.



## **Justificación:**

El presente trabajo pretende describir una herramienta que ha aumentado el alcance de los eventos educativos, mediante la generación de un mayor espacio de accesibilidad. Esto se apoya en lo que dice la autora Alicia Richero, quien afirma: “las conferencias o foros virtuales permiten a los interlocutores adoptar una agenda común de discusión y comunicarse entre sí a distancia o en línea” (Richero, 2008).

A través de esta disertación se busca aportar con una referencia teórica para las instituciones educativas y su área de comunicación organizacional, ya que desea presentar profundidad teórica, la que no es siempre tomada en cuenta en la aplicación y práctica de las nuevas tecnologías de la comunicación. Asimismo, busca dar apoyo en la actualización de conocimientos a comunicadores organizacionales y docentes.

Por último, esta investigación quiere cumplir con el objetivo 4 del *Plan Nacional del Buen Vivir* que es “fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía” (SENPLADES, S.F.), en particular la política 4.3.a. que busca:

Democratizar el acceso al conocimiento, fortaleciendo los acervos de datos, la información científica y los saberes diversos en todos sus formatos, desde espacios físicos y virtuales de libre acceso, reproducción y circulación en red, que favorezcan el aprendizaje y el intercambio de conocimientos. (SENPLADES, S.F.)

## **Tabla de contenidos:**

<b>Capítulo 1: Los eventos en el marco de las organizaciones educativas .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 ¿Qué es un evento académico? .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Tipos de eventos académicos .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Planificación de eventos .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Escenografía y ambientación .....</b>	<b>13</b>
<b>Capítulo 2: Transmisión de eventos en vivo.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1 La sociedad de la información - Cómo compartimos información .....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 Participación e impacto.....</b>	<b>22</b>
<b>2.3 ¿Qué es la transmisión en video o <i>streaming</i>? .....</b>	<b>24</b>
<b>2.4 Tecnología de la transmisión de video .....</b>	<b>25</b>
<b>2.5 Gestión de la transmisión en video de atos por Internet.....</b>	<b>27</b>
<b>Capítulo 3: La transmisión en vivo de eventos académicos en Quito .....</b>	<b>34</b>
<b>3.1 Instituciones educativas que usan la transmisión en video por internet en Quito .....</b>	<b>34</b>
<b>3.2 Plataformas utilizadas.....</b>	<b>39</b>
<b>3.3 Tipos de eventos transmitidos .....</b>	<b>42</b>
<b>3.4 Descripción de eventos transmitidos en video por internet en :.....</b>	<b>43</b>
Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina	43
Escuela Politécnica Nacional: .....	56
Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.....	69
Instituto de Altos Estudios Nacionales .....	78
<b>Conclusiones: .....</b>	<b>87</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>91</b>
<b>Anexos: .....</b>	<b>97</b>

## **Índice de tablas y figuras:**

### **Tablas:**

<b>Tabla 1: Tipología de eventos académicos .....</b>	<b>5</b>
<b>Tabla 2: Ejes de la planificación de un acto .....</b>	<b>12</b>
<b>Tabla 3: Perspectivas en la sociedad de la información .....</b>	<b>19</b>
<b>Tabla 4: Matriz de instituciones de educación superior en Quito que utilizan la transmisión de video por Internet .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabla 5: Tipología de eventos académicos transmitidos .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabla 6: Síntesis .....</b>	<b>86</b>

### **Figuras:**

<b>Figura 1: Preguntas de planificación para los organizadores .....</b>	<b>7</b>
--	----------

## **Introducción:**

La comunicación en los eventos institucionales se ha visto transformada por el desarrollo de las nuevas tecnologías. Estas funcionan como instrumentos que difunden mensajes y presentan varias ventajas como mayor accesibilidad a la información y mayor alcance en el público. Un claro caso que ejemplifica lo anterior son los eventos académicos, que son un complemento al proceso de aprendizaje, al de la investigación científica. Al servicio de estos acontecimientos existen herramientas digitales que mejoran los procesos de emisión de mensajes; entre ellas, la transmisión en video por Internet.

La finalidad del estudio es determinar el modo en que las instituciones educativas de Quito utilizan la transmisión en vivo para eventos académicos por Internet; para llegar a esta meta se siguieron los siguientes objetivos:

- Definir la esencia y los modelos de evento académico y sus características en el marco de las instituciones educativas.
- Determinar las características de la transmisión en video por internet, utilizando plataformas sociales.
- Determinar cuáles instituciones educativas de Quito utilizan la transmisión de eventos académicos en video por internet.
- Describir el modo en que las instituciones educativas de Quito utilizan la transmisión de eventos académicos en video por internet.

El método de investigación para esta disertación es cualitativo. Los pasos para su desarrollo son: la descripción de conceptos clave, la investigación de campo vía web y la sistematización de la manera en que las instituciones educativas utilizan la transmisión en video por Internet de eventos académicos. Estos puntos se apoyan en las siguientes fuentes: textos y documentos sobre los eventos académicos y la transmisión en video por Internet, lista de las instituciones que organizan los eventos, los actos en sí, entrevistas a profundidad a gestores de la transmisión en video en las instituciones educativas.

El tema de análisis se desenvuelve en tres capítulos, el primero aclara el concepto de eventos académicos y su clasificación e inserta al lector en la organización y planificación

de actos; el segundo, aborda el uso de las nuevas tecnologías desde la sociedad de la información y la Generación Net para, en este marco, entender a la transmisión de video como una forma de compartir contenidos; por último, el tercer capítulo comprende la contextualización de las instituciones educativas que realizan esta actividad, la tipología de actos transmitidos y las plataformas utilizadas, a lo que le sigue un análisis y descripción en los eventos transmitidos que junta los puntos teóricos de los capítulos anteriores.

## **Capítulo 1: Los eventos en el marco de las organizaciones educativas**

Como punto de partida, este capítulo busca definir los eventos o actos académicos, encontrar su tipología y determinar las características que diferencian a un evento de otro. También es importante para la investigación, encontrar lineamientos bajo los cuales se planifican los eventos en sus diferentes etapas. Finalmente, se revisan a los parámetros logísticos que se proponen para la realización de eventos.

### **1.1 ¿Qué es un evento académico?**

Los individuos siempre se han relacionado con el entorno en el que viven, lo que produce su enlace social; según Lersch (1967), esta dinámica justifica las relaciones que se dan entre personas en espacios sociales como familias e instituciones de diversas índoles: esto da como resultado una condición de polaridad entre la sociedad y el individuo.

De su relación con la sociedad, el ser humano adquiere conocimientos, hábitos y actitudes; con esta interacción satisface varias de sus necesidades físicas, psicológicas y sociales. Este fenómeno ocurre en todos los individuos, lo que genera campos sociales para reunirse: aquí que se introduce el evento, como un hecho previamente planificado que incluye la participación de varias personas, como dice Arroyo & Morrucco, “la palabra evento, del latín *eventus*, significa acontecimiento, suceso, eventualidad. Por otro lado un evento es una reunión de personas que conlleva un motivo en particular” (Arroyo & Morrucco, 2013, p. 15).

Anzilutti clasifica los primeros eventos en cuatro grupos: sociales, comerciales, culturales y deportivos (Anzilutti, S.F.). Los sociales se daban por la búsqueda de compañía entre personas; los comerciales se originaron de la relación entre oferta y demanda y tomaban lugar en las plazas públicas; entre los culturales se destacaban las muestras de arte y las obras de teatro; y los deportivos, que eran las competencias de fuerza y agilidad.

La misma autora expone que el primer evento en la era moderna se hizo a causa de la Revolución Industrial y fue la “*Gran Exhibición de Trabajos Industriales de Todas Las*

*Naciones*”, acto que contó con la participación de 19.937 empresas (Anzilutti, S.F.). Debido a su alta participación, se volvió a dar en años posteriores y representa un fuerte antecedente en la organización de eventos.

En este contexto se puede entender que las organizaciones, como parte de la sociedad, siguen esta dinámica de interacción con sus grupos de interés, y pueden tener fines comerciales, publicitarios, de capacitación, entre otros; por estas razones las empresas incluyen a los eventos como parte de su planificación.

En las instituciones se manejan los términos *evento* y *acto* para referirse a un mismo hecho, es por esta razón que se hace pertinente explicar su relación:

Desde el punto de vista profesional, y al margen de definiciones académicas, todo lo que organizan los técnicos de protocolo u otros organizadores al final son actos o eventos... Por tanto, lo más lógico es considerar que acto y evento están en el mismo plano y hoy en día los profesionales lo utilizamos indistintamente (Fuente, 2005, p. 39).

Esta aclaración da paso a la conceptualización que hace Carlos Fuente de eventos académicos:

Están promovidos por las instituciones dedicadas al estudio, la investigación y la enseñanza y directamente relacionados con el ámbito del saber y el conocimiento, así como la distinción a los miembros de su comunidad. Son actos académicos los celebrados por una Real Academia o Academia dedicada al estudio e investigación....<sup>1</sup> El protocolo se basa en los usos y costumbres y en las disposiciones que establezcan las entidades promotoras (Fuente, 2005, p. 89).

Por lo tanto, los actos académicos se dan dentro del marco de las instituciones educativas, y sus normas se basan en lo que estas determinen o crean necesario para que se ejecuten con éxito. Dentro del contexto de las instituciones académicas, es necesario reconocer que, además de los eventos relacionados con el área del saber, también se organizan varios actos que responden a diferentes necesidades que pueden ser de índole social, deportiva, cultural, etc., los que no serán objeto de este estudio.

---

<sup>1</sup> Puntuación añadida por la autora por un proceso de selección del texto pertinente en la cita.

## 1.2 Tipos de eventos académicos

Para determinar una tipología de eventos académicos, se toma como criterio base las propuestas de Fuente (2005), Arroyo & Morrueco (2013), Richero (2008) y el *Manual de protocolo y ceremonial universitario* de la Universidad Católica de Guayaquil (S.F.), para con esa guía proponer dos grupos de eventos: los ceremoniales y los formativos/informativos, con subdivisiones en cada categoría.

### Ceremoniales

Esta tipología se define como ceremonial debido a su naturaleza formal y solemne e incluye:

- *Inauguración/ Clausura de un curso académico*: Acto hecho para presentar a la comunidad académica la iniciación o finalización de un módulo de estudio.
- *Entrega de títulos*: Acreditación que se otorga a una persona al finalizar ciclos profesionales.
- *Entrega de premios*: Reunión que reconoce, mediante un premio, a uno o varios de los participantes por sus destacadas labores en el área de interés de la institución organizadora.
- *Doctor Honoris Causa*: Reconocimiento que honra la trayectoria de personajes con logros importantes para la sociedad.

### Formativos / Informativos

Esta clasificación se refiere a los actos que se relacionan a la generación de conocimiento mediante su explicación y discusión.

- *Presentación de resultados de una investigación científica*: Acto organizado por una institución, compañía, etc., que tiene como fin la difusión de nueva información sobre un tema científico/ académico.
- *Panel*: Reunión en la que los ponentes exponen sus criterios, al mismo tiempo, a manera de debate o conversación. Existe la participación del moderador, quien



interviene para realizar preguntas, guiar la conversación y recordar los puntos sobresalientes del acto.

- *Mesa redonda:* Evento que reúne a un grupo de expertos, quiénes sobre el mismo tema, proponen y plantean sus puntos de vista. Se debe contar con la presencia de un moderador.
- *Coloquio:* Discusión por parte de un número reducido de expertos sobre un apartado que requiere cierta especialización por parte de sus miembros.
- *Simposio:* Ponencia sucesiva de expertos, en la que los participantes pueden cuestionar libremente a los expositores, su asistencia se da únicamente por medio de invitación.
- *Foro:* Discusión sobre un tema con la participación abierta de los miembros del evento (exponentes - público). Este acto es orientado por un moderador, este tipo de eventos se puede encontrar en simposios o mesas redondas.
- *Conferencia:* Actos en los que ponentes presentan información sobre un tema específico ante un público con conocimiento sobre este. Al finalizar las ponencias, la audiencia puede intervenir con preguntas o comentarios.
- *Seminario:* Conjunto de conferencias bajo un mismo eje temático.
- *Congreso:* Reunión de extensa magnitud y participación entre un grupo de expertos y los asistentes con las finalidad del intercambio de información, su duración es de varios días.

Tabla 1: Tipología de eventos académicos

Ceremoniales	Formativos/ Informativos	
	Eventos con participación abierta del público	Eventos con participación de los ponentes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inauguración/ Clausura de un curso académico</li> <li>• Entrega de títulos</li> <li>• Entrega de premios</li> <li>• Doctor Honoris Causa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simposio</li> <li>• Foro</li> <li>• Conferencia</li> <li>• Seminario</li> <li>• Congreso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de resultados de una investigación científica</li> <li>• Panel</li> <li>• Mesa redonda</li> <li>• Coloquio</li> </ul>

Fuente: Fuente (2005), Arroyo & Morrucco (2013), Richero (2008) y Universidad Católica de Guayaquil (S.F.)  
Elaboración: La autora

### 1.3 Planificación de eventos

La planificación consiste en realizar un modelo de trabajo que permita dirigir diferentes operaciones dentro de un cuadro de acción para alcanzar una meta.

La planificación es un proceso sistemático en el que primero se establece una necesidad, y acto seguido, se desarrolla la mejor manera de enfrentarse a ella, dentro de un marco estratégico que permite identificar las prioridades y determina los principios funcionales (Shapiro, S.F., p. 4).

Al aplicar este concepto de planificación a la organización de eventos, es necesario identificar que estos responden a dos tipos de necesidades: (1) coyunturales, que buscan nociones o soluciones a un tema de interés y urgencia; y (2) obligatorias, que se llevan a cabo por tradición o por la misma naturaleza de las organizaciones.

Según Fuente (2005), cuando los eventos se enfocan en temas coyunturales y son, por ende, eventuales, los organizadores cuentan con un campo de acción mayor y la

creatividad al momento de definir actividades es más grande. En cuanto a los actos que responden a obligaciones y actividades que no se pueden pasar por alto, la rigidez de la organización tendrá impacto en el proceso. Sin embargo, el autor destaca que la planificación requiere, aún en estos casos, un componente creativo demandante. Por ejemplo, una toma de posesión tendrá una guía de protocolo estándar, pero los organizadores buscarán formas de llevarla a cabo con resultados memorables.

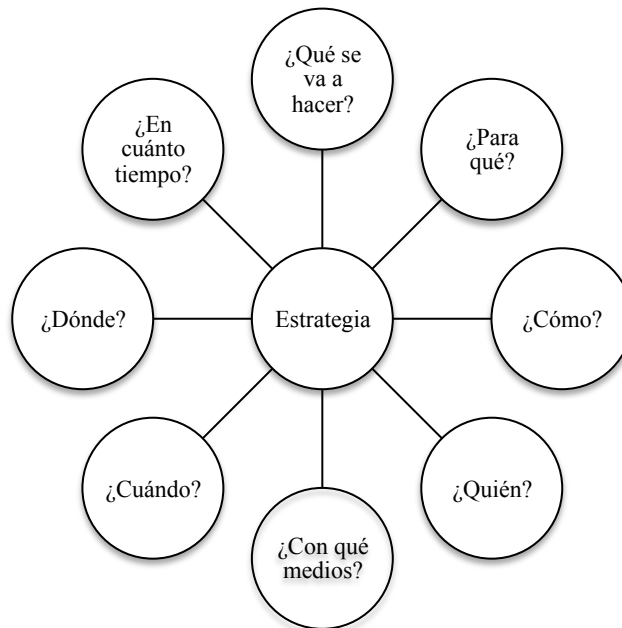
A pesar de las diferencias entre los dos tipos de eventos y sus necesidades, la planificación en todos los casos se basará en tres ejes, que se trabajan de manera continua, y que deben ser identificados: *creación, gestión y ejecución* del acto. De acuerdo con Fuente (2005), estas secuencias representan “el esqueleto central de la organización” del evento. Esta estructura será la base que se tomará en cuenta para entender cómo se organizan los eventos. Los tres apartados propuestos engloban las tareas más importantes de la organización de un acto y ayudan a clasificar de forma clara los puntos con mayor complejidad dentro de todo el proceso.

“La fase de creación” (Fuente, 2005) comienza en el “caos”: en esta etapa surgen varias ideas sobre las características y otros aspectos que el acto debe tener; sin embargo, todas estas contribuciones o elementos se encuentran en desorden y no están en una completa correspondencia unos con otros.

Para empezar a ordenar estos elementos, se debe partir de la pregunta: ¿Cómo quiero que sea el acto? La respuesta a esta inquietud generará una idea global del evento, que deberá siempre tener coherencia con los objetivos que se han trazado los organizadores, los recursos (humanos e institucionales) con los que se cuenta y el presupuesto asignado. Según transcurran las fases de organización del evento estos detalles podrán variar.

Como inicio de la “fase de gestión”, los encargados de la organización deberán plantearse y responderse una serie de preguntas que aclararán la idea general del evento y definirán funciones y responsabilidades. Al momento de plantear las preguntas, lo más recomendable es que se estas se hagan desde la generalidad hacia la especificidad, es así que se propone el siguiente esquema:

Figura 1: Preguntas de planificación para los organizadores



(Arroyo & Morrucco, 2013, p. 52)

Con los datos que se obtengan a partir de las respuestas de la Figura 2, se aclararán los siguientes cuestionamientos con un mayor grado de detalle:

- *¿Qué me han encargado?*
- *¿Qué pretenden transmitir y cuáles son los objetivos?*
- *¿A quién me dirijo a qué tipo de públicos?*
- *¿Dónde puedo hacer el acto o cómo organizo el espacio que me han asignado?*
- *¿Dónde instalo la presidencia y cómo la decoro?*
- *¿Dónde sitúo a los invitados?*
- *¿Cómo estructuro el acto? ¿Qué orden tiene?*
- *¿Dónde recibo a los invitados? ¿Qué criterio sigo para recibirlos?*
- *¿Quiénes deben hablar y en qué orden?*
- *¿Qué materiales y elementos utilizo?*
- *¿Cómo fijo la imagen corporativa de este acto?<sup>2</sup>*
- *¿Cómo puedo lograr que en una sola fotografía de periódico pueda reflejarse no sólo lo que es el acto, sino lo que con él nuestros promotores quieren transmitir?*
- *¿Qué ambiente puedo transmitir? (Fuente, 2005, pp. 42 - 43)*

<sup>2</sup> Fuente usa el término “imagen corporativa” para hacer referencia a los signos visuales de una organización; sin embargo, este concepto supone la imagen mental que una persona tiene de ella. Es por esta razón, y por motivos de precisión, que se usará el término *identidad visual corporativa* en el resto del trabajo.

Se debe tomar en cuenta que, a pesar de que las preguntas representan una guía útil, no es obligatorio que todas sean respondidas, debido a que dependen del tipo de acto que se realice. De ser necesario, también se pueden agregar otras preguntas.

Tras obtener las respuestas, el caos inicial se ordena y se identifican las piezas más importantes del evento. Los organizadores buscarán concordancias entre sus objetivos y las acciones para asegurar un evento con resultados positivos. En este momento de la planificación se pueden medir la viabilidad del proyecto y la disponibilidad los recursos que se necesitan.

La fase de gestión continuará con la generación de un anteproyecto, que se entenderá como un borrador que les permitirá a los organizadores socializar el plan con el resto de partes o departamentos de la institución; así, podrá ajustar elementos recursivos, administrativos y temáticos.

Debido a la diversidad de propuestas de planificación en la organización de eventos, este anteproyecto recoge los elementos más sobresalientes y en los que coinciden y se complementan los autores Fuente (2005), Arroyo & Morruco (2013) y Richero (2008); estos son:

- Las instituciones patrocinadoras y su identidad visual
- El acto y su contenido
- El equipo organizador
- Los invitados y su logística
- El lugar
- Los proveedores

### **Elementos de planificación:**

**Las instituciones patrocinadoras y su identidad visual:** Las instituciones encargadas de realizar el evento pueden representar a un individuo o a una organización.

Existen instituciones patrocinadoras dedicadas netamente a la organización de eventos, generalmente persiguen fines de lucro y se encargan de la puesta en marcha del acto, salvo ciertos aspectos técnicos o de la especialidad. Otro tipo de institución patrocinadora es aquella sin fines de lucro, que trata a los actos como una tarea propia de sus actividades.

Aspectos como el prestigio de la institución dentro del área en la que se desarrolla y/o la tendencia política de los patrocinadores, influyen en la atracción de los posibles asistentes hacia el evento, incluso pueden influenciar su participación.

La identidad visual corporativa de la empresa organizadora es un componente que no se puede dejar de lado, más allá del tema o motivo del acto; esta representación gráfica debe estar presente en lugares estratégicos, para que permanezca presente en el imaginario de los asistentes al acto. Es importante no llegar a los excesos y lograr que se adapte y complemente la ambientación específica del evento.

**El acto y su contenido:** Con la información que se adquiere de las preguntas en la fase de gestión, obtenemos la primera imagen de nuestro público y el mensaje que se quiere difundir. A partir de estos elementos se procede a caracterizar el evento y se define con precisión el tema del acto y los objetivos generales y específicos.

El objetivo general constituye la meta perceptible para quienes organizan un evento y engloba el resultado final. Los objetivos específicos funcionan como un complemento que define las actividades que permitirán llegar a este fin último: estos deben ser medibles.

Con el público, mensaje y objetivos claros, la organización generará una estructura básica del evento que contendrá:

- *Recibimiento de invitados.*
  - *Ordenación de los asistentes.*
  - *Ordenación de los objetivos del acto (y visita si procede).*
  - *Ejecución del hecho que lo motiva.*
  - *Parlamento del anfitrión e invitados de honor, aunque no tiene sentido hacerlo en todos los actos.*
  - *Encuentro entre anfitrión e invitados (vino de honor, cóctel, comida, etc.)*
- (Fuente, 2005, pp. 47,48)

Hay que tener presente que este tipo de esquema puede variar de acuerdo al tipo de acto que se organice.

Lo siguiente es programar el día y duración del acto; lo que se debe hacer de acuerdo a un calendario que estudie la disponibilidad de los participantes, los ponentes, y que evite que la fecha del evento coincida con otros acontecimientos destacados. La duración del acto está relacionada con su tipología y puede variar entre días, semanas y meses.

Con la fecha definida se debe elaborar una agenda, que contenga los horarios de llegada de los invitados, la frecuencia de llegada, la programación del evento y la despedida. Para los invitados, se puede preparar un itinerario que contenga información sobre las partes del evento, en los que ellos tengan participación.

Otro punto muy importante en el contenido del acto es la selección de los ponentes, las personas que desarrollan el papel de conferencistas en el evento: esta elección se basará en la hoja de vida de los expertos, lo que también permitirá identificar sus antecedentes y nivel de conocimiento. Hay que tomar en cuenta la reputación de los expositores, debido a que de esto depende parte de la asistencia al evento.

**El equipo organizador:** Este grupo será el encargado de las tareas de organización, por lo que es recomendable formar un equipo en el que cada participante tenga claro su nivel de responsabilidad.

Para Fuente (2005), el tamaño del equipo está relacionado con la complejidad del evento, y se debe contar mínimo con:

- **Director/ Jefe:** Es quien tiene la responsabilidad sobre la ejecución del proyecto. Sus tareas son crear, diseñar, corregir, fijar políticas; también es la persona encargada de informar a la organización de los avances de la gestión y de la comunicación con organismos relacionados.
- **Coordinador:** Es copartícipe junto al director en la gestión del acto. Ayuda a los participantes y a sus superiores.
- **Técnicos:** Se encargan de las subáreas del equipo.

- Enlaces: Personas que realizan labores de inspección y servicio a invitados o situaciones especiales.
- Auxiliares: son los encargados de las tareas de “marco reducido”; sus labores se dan en la fase de ejecución.

**Los invitados y su logística:** Todo evento está delimitado por el público objetivo; estas personas recibirán el mensaje de las instituciones de manera directa. Por esto, la audiencia debe ser previamente estudiado y seleccionado de acuerdo a las características y a los objetivos del acto. Se debe recordar que la cantidad de asistentes es un condicionante para la elección del lugar en el que se llevará a cabo el evento.

Un público destacado a tomar en cuenta son los medios de comunicación que puedan asistir al evento. Es importante facilitar su trabajo, pues esto se reflejará a mediano plazo en una cobertura positiva del acto. Para esta particular audiencia, se deben revisar sus necesidades técnicas y brindarles una información detallada de los objetivos y elementos del evento.

El cuidado a todos los grupos de asistentes es muy importante, la organización debe brindar un servicio logístico dedicado, con una clara planificación de la lista de invitados, el envío de invitaciones, su seguimiento, respuesta y confirmaciones. Cuando se ejecute el evento, se deberá encargar de la recepción y la ubicación de los invitados, lo que debe hacerse de acuerdo a la distribución del espacio.

**El lugar:** Sobre este apartado, Richero (2008) afirma que existen dos elementos importantes: “el lugar geográfico (país, ciudad)”, y “el lugar físico”. Este último es el establecimiento en donde se pondrá en marcha el acto y se determinará por el número de asistentes, el espacio requerido, los equipos técnicos con los que cuente, la capacidad que tenga para instalar equipos, luces, etc.

Es importante que tenga la adaptabilidad para convertir al espacio un lugar adecuado para el tipo de evento que se realice.

**Los proveedores:** Para Fuente (2005), existen tres modelos de gestión de un evento y se escogen una vez presentada, supervisada y aprobada la planificación del acto:



1. Integral
2. Parcial
3. Descentralizado.

El modelo integral es aquel en que la gestión de proveedores es contraída en su totalidad por el equipo que organiza el evento. Ellos negocian con cada proveedor su servicio y ejecución. En este modelo los organizadores realizan presupuesto, pedidos, control y cancelaciones.

En cuanto al parcial, la gestión de proveedores se divide entre una empresa de servicios y el coordinador de protocolo.

Por último, el modelo descentralizado es en el que la gestión de proveedores es hecha por una empresa de servicios: los organizadores del evento deben hacer seguimiento de sus tareas.

En todos los casos, el control de proveedores garantiza una puesta en marcha de acuerdo al cronograma de los organizadores.

Tabla 2: Ejes de la planificación de actos

Fase de Creación	Fase de Gestión	Fase de ejecución
Es el surgimiento de ideas sobre cómo debe ser el acto.	<p>Da orden a las ideas, aquí se elabora un anteproyecto con las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las instituciones patrocinadoras y la identidad visual corporativa.</li> <li>• El acto y su contenido</li> <li>• El equipo organizador</li> <li>• Los invitados y su logística</li> <li>• El lugar</li> <li>• Los proveedores</li> </ul>	Llevar a cabo la gestión del evento.

Fuente: Fuente, 2005

Elaboración: La autora

## 1.4 Escenografía y ambientación

Al hablar de ambiente, no se puede abordar únicamente el lugar físico donde un acto se llevará a cabo, se debe incluir la interacción que ahí ocurre por parte de los participantes y su sentir mientras se encuentran ahí. Para Jakeline Duarte (2009), esta concepción lleva a pensar al ambiente como “un espacio de construcción significativa de la cultura” (Duarte, 2009).

Duarte cita el trabajo de María Isabel Cano, en el cual presenta algunos principios sobre la buena utilización de los espacios para la educación; entre estos, el primer principio puede aplicarse a los eventos escogidos en este trabajo.

Principio No 1: El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros. Progresivamente ha de hacer factible la construcción de un grupo humano cohesionado con los objetivos, metas e ilusiones comunes (Duarte, 2009).

Por estas razones, se debe ver al ambiente como una estructura que facilita el conocimiento y la cultura, este esquema se define de acuerdo a varios elementos como la cantidad de participantes presentes en un acto, la instalación de tarimas, podios o escenarios, etc.

Fuente (2005) habla sobre la importancia de la escenografía y la ambientación en los eventos y, para esto, hace referencia a la cita de los expertos Gloria Campos, Manuela Suárez Pinilla y Lorenzo Vela en el *V Congreso Internacional de Protocolo* efectuado en febrero de 2004.

Los actuales gestores de protocolo tenemos el reto de gestionar y conseguir el ambiente adecuado a cada acto, a cada momento, a cada circunstancia, y lo debemos realizar adaptándonos a los códigos que caracterizan la cultura visual de nuestra sociedad (...) La sociedad demanda un mayor protagonismo de lo visual y su ambientación, una cultura que debe transmitir mensajes y valores. Ya no valen los esquemas monolíticos y autómatas que han caracterizado la organización de actos (...) La imagen sustituye a la palabra, que pierde fuerza, porque la imagen se presenta en la actualidad llena de sensaciones sinestésicas y... o aceptamos el poder de este código visual inherente a la sociedad del siglo XXI o estaremos dando la espalda a nuestro público y, por tanto, a nuestro anfitrión, a nuestros intereses y a nuestros objetivos (Fuente, 2005, pp. 62,63).

Este argumento se apoya en la idea de que siempre, en la organización de eventos, ha existido la inquietud sobre la escenografía y la ambientación. Según Fuente (2005), en los

actos en los que se contaba con la presencia de la monarquía española, los escenarios eran una muestra de poder y de autoridad hacia el resto de invitados.

Ya en este período de tiempo, se registra una diferenciación entre espacios: los tronos y salones constituían “espacios permanentes” y las construcciones que se hacían para el recibimiento de reyes u otras autoridades establecían los “espacios efímeros.”

Fuente (2005) clasifica a los espacios en tres tipos:

1. Fijos
  2. Polivalentes
  3. Efímeros
- *Espacios fijos:* Son salas propias de las organizaciones públicas o privadas, con un uso específico para eventos oficiales. El espacio no permite mayor flexibilidad, debido a que ya está decorado, reforzando la institucionalidad. Esta clase de espacios presenta varias desventajas al momento de planificar eventos que no sean propios de la organización.
  - *Espacios polivalentes:* Constituyen los locales más usados para eventos por su capacidad de transformación, lo que permite que dentro de este espacio se desarrolle más de un tipo de acto. La decoración es sencilla y no contienen inmuebles que representen obstáculos al momento de armar un evento. Los espacios polivalentes se pueden encontrar como locales externos a la institución o como propios a ella. En ambos casos, el área de la sala no debe contar con ningún tipo de ornamentos ni inmuebles que obstruyan la accesibilidad de la decoración externa.
  - *Espacios efímeros:* Generalmente, estos espacios se generan para un acto en específico; el área designada para el evento no tiene como objetivo albergar otros sucesos de este tipo, por lo que, para este hecho, cambia drásticamente debido a la ambientación. Una vez finalizado el evento, la construcción se desarma, como dice Fuente: “se coloca, se ambienta y se retira” (Fuente, 2005, p. 68).

Cada uno de estos espacios genera su propia ambientación y escenografía, que consisten en:

- *Espacios con ambientación y escenografía fija.*
- *Espacios con ambientación y escenografía semifija.*
- *Espacios con ambientación y escenografía efímera* (Fuente, 2005, p. 68).

Es importante reconocer que los escenarios comunican el mensaje de un evento, y que están cargados de impacto para el público. Por consecuencia, los espacios que se utilicen para realizar eventos deben adaptarse no solo a los requerimientos de sus participantes, sino a la de los medios por los cuales el evento se transmita.

Aquellas imágenes que se difunden a través de los medios buscan generar percepciones sobre el evento, que se basan en la escenografía y la ambientación; lo dicho anteriormente representa una razón más para que los eventos, incluso los más tradicionales, se ajusten a las nuevas necesidades de comunicación. Los profesionales encargados de la planificación de eventos deben estar al tanto de los tecnicismos de diseño y de manejo de escenografía y de ambientación.

## **Capítulo 2: Transmisión de eventos en vivo**

El capítulo se acerca a las nuevas tecnologías de la comunicación para observar la manera en la que estas cambiaron a la sociedad y, más tarde, cómo la sociedad las cambió para su beneficio. Posteriormente, se trata a la transmisión de video por Internet como un mecanismo para compartir información y la tecnología que emplea para su ejecución; por último, se presenta este servicio como un medio de difusión para eventos junto a su planificación.

### **2.1 La sociedad de la información - Cómo compartimos información**

Internet es una red de comunicación general que incluye a otras redes y se sirve de protocolos para empaquetar y enviar datos entre computadoras (Chatfield, 2012). Las primeras instituciones que la utilizaron fueron universidades e instituciones militares y científicas; sin embargo, el uso de este medio se popularizó con la formación de la World Wide Web (Chatfield, 2012), que es “es una red de ‘sitios’ que pueden ser buscados y mostrados” a sus usuarios (Facultat d'Informàtica de Barcelona , S.F.).

El desarrollo de esta red de comunicación, a través de navegadores, servidores y otros servicios, le permitió convertirse en un medio “que conecta a las personas y las naciones a través de una proliferación cada vez más grande de aparatos informáticos” (Chatfield, 2012, p. 11).

En los años 80 se da una fuerte expansión de la Internet, debido al desarrollo de los ordenadores, el aumento de usuarios, el intercambio de información y el uso del correo electrónico (Facultat d'Informàtica de Barcelona , S.F.). Esta evolución “ha creado una cultura basada en una intimidad sin precedentes entre la persona y la máquina” (Chatfield, 2012, p. 24).

Esta intimidad se puede explicar desde la tercera fase de la evolución de la computación (Mark Weiser y John Seely Brown, 1996 en Hassan, 2011), cuyas etapas son:

1. Era de la Unidad Central: Llegada de los voluminosos, lentos y calientes procesadores data o calculadoras de defensa, que consistían en los “primeros ordenadores científicos comerciales del mundo” (Xataka, 2011). Sucedió en las décadas de 1950 y 1960 y su uso era para investigación militar.
2. Ordenador personal: Esta etapa tuvo lugar a principios de 1980, y las computadoras, que eran más independientes (no estaban conectadas a una red), se colocaban en oficinas o casas. Antes de la tercera etapa, existió una fase de transición, esta fue en la década de 1990 y consistió en el crecimiento y aumento de la sofisticación de la Internet y las redes de ordenadores en negocios, universidades y comunidades virtuales.
3. Computación ubicua: Los autores plantearon que esta fase se desarrollará entre 2005 y 2020, aquí la Internet y los microprocesadores integrados impulsan el poder de la computación en la sociedad de una forma casi imperceptible. En este punto, no solo las computadoras están conectadas a Internet, sino que varios dispositivos de uso diario se interconectan para compartir información de y para los usuarios (Hassan, 2011).

El esparcimiento de estos elementos, por medio de la informática, ha cambiado incluso las formas de trabajo que existen, y se ejemplifica en que las personas ya no se encuentran atadas a una oficina, pueden cumplir sus tareas desde cualquiera de sus dispositivos electrónicos.

Hassan (2011) propone que, actualmente, existe un tipo diferente de presión, la que obliga al individuo a estar siempre conectado a la sociedad en red. La presión se encuentra en todos los ámbitos de su vida; por ejemplo, un estudiante debe tener conocimientos en computación, y pasar en línea una considerable cantidad de tiempo. En esta conectividad, elegir no estar conectado representa un riesgo de esconderse del radar económico, social y cultural.

El cambio en el individuo, en sus formas laborales, de educación, entre otras, explican en el concepto de la *sociedad de la información*:

“es la sucesora de la sociedad industrial. La información, en la forma de ideas, conceptos, innovación y la ejecución de datos en cada sujeto imaginable -y replicada como *bits* y *bytes* digitales a través de la informática- ha reemplazado el trabajo y la estática relativamente lógica de las instalaciones y maquinaria fija como la fuerza de organización central de la sociedad” (Hassan, 2011, p. 23).

En la sociedad de la información, las nuevas tecnologías se ven como causa y consecuencia de la globalización y sus efectos se notan en todos los niveles. Para aclarar esto, Hassan (2011) presenta el siguiente cuadro con perspectivas positivas y negativas sobre los efectos de la sociedad de la información:

Tabla 3: Perspectivas en la sociedad de la información

<b>Perspectivas en la sociedad de la información</b>		
	<b>Elogio</b>	<b>Crítica</b>
1. Relaciones económicas	Fuerza de trabajo más habil, jerarquías aplanadas, consumidores empoderados, negocios más beneficiosos.	Dualismo económico, descalificación de la clase media, proletariado de la información.
2. Empleamiento	Más tiempo libre, más trabajos basados en el conocimiento, mayor eficacia y flexibilidad.	Profesiones y habilidades perdidas por nuevas tecnologías, reducción de empleados e inseguridad laboral extendida.
3. Nuevas tecnologías y democracia	Dos vías, comunicación política descentralizada, aparición de la democracia electrónica.	Dominación neoliberal, apatía política extensa, crecimiento del estado de vigilancia corporativa.
4. Dimensión global	Pueblo global y salto tecnológico de países del tercer mundo.	Dominación por el capitalismo corporativo, exacerbación de la inequidad global en el desarrollo del poder económico.
5. Información y cultura	Expansión del acceso a la información, centralidad de Internet, comunidades interconectadas.	Información sin significado, pérdida de comunidad real, dominio del imperialismo cultural Anglo–Americano.
6. Espacio y tiempo	Fin a la tiranía de la distancia, coordinación racional de negocios globales, ahorro de tiempo de nuevas tecnologías.	Tiranía del momento, falta de tiempo de reflexión, formas culturales superficiales y ruidosas.

Fuentes: Lyon (1988) y Flew (2003) en Hassan, 2011, p. 27

Traducción: La autora

Estar en la sociedad de la información es estar dentro de una red de redes que tiene alcance mundial, y coloca a las personas en el mismo tiempo y espacio en el que se encuentran las fuentes de información (Hassan, 2011).



Los individuos que participan en esta sociedad tienen distintos perfiles: edad, nivel de conocimiento, etc., pero hay un grupo que se destaca, debido a que sus integrantes se convirtieron en “los actores, iniciadores, creadores, jugadores y colaboradores” (Tapscott, 2009, p. 74) del cambio que produjo la Internet.

De esta manera, nace un usuario que posee nuevas características al momento de interactuar y buscar servicios en línea. Estas características definen a la *Generación Net* (Tapscott, 2009) que incluye a las personas que nacieron desde enero de 1977 hasta diciembre de 1997 y tuvieron gran influencia por el desarrollo de los ordenadores, la internet y otras tecnologías digitales (Tapscott, 2009).

Esta generación cuenta con ocho normas que la diferencian del resto de generaciones, las que justifican sus actitudes, sus comportamientos hacia aspectos como el trabajo, el mercado, el aprendizaje, la familia y la sociedad.

1. Libertad: “La internet les ha dado la libertad de escoger qué quieren comprar, dónde trabajar, cuándo hacer cosas como comprar un libro o hablar con un amigo, e incluso quiénes desean ser” (Tapscott, 2009, p. 75). Esta generación creció con opciones y facilidad de acceso al conocimiento, por lo que siente que tiene y busca libertad en todo lo que hace, desde libertad de decisión hasta libertad de expresión.
2. Personalización: La generación Net está llena de dispositivos que le permiten hacer lo que quiere cuando y donde lo desee, lo que ha causado en sus miembros una necesidad de personalización para hacer de las cosas más suyas y que reflejen quiénes son. Esta dinámica individual no solo se muestra en los productos que consumen, sino en su presencia en línea, lo que se ve en redes sociales como Facebook, en la que los usuarios pueden editar sus perfiles de acuerdo a sus gustos.
3. Escrutinio: En la Internet existe una infinita cantidad de información, que no siempre es confiable, lo que ha hecho que los individuos de esta generación se

conviertan en nuevos escrutadores y se muestre escépticos ante cualquier información, por lo que usan la Internet para comprobar su veracidad. Esta norma también se aplica al momento de comprar algún producto, los individuos estudian sus características vía web, lo que influye en su decisión. Lo mismo se presenta en el área laboral, ya que los aspirantes a un empleo puede investigar información sobre la compañía.

4. Integridad: Esta generación se preocupa por la integridad, la transparencia, la empatía y el cumplimiento de compromisos por parte de quienes forman la sociedad. La cantidad de información a la que estos individuos se han visto expuestos ha generado en ellos una priorización de valores y mayor conciencia del mundo en el que habitan. Cuando estas personas creen que ocurre algo moralmente negativo, no dudan en compartir su opinión en sus redes y comunidades virtuales para que estas tengan los mismos datos.
5. Colaboración: Esta acción se da de manera natural para estos individuos, debido a que están acostumbrados a chatear en línea, jugar con participantes virtuales, intercambiar información por correo electrónico o por redes sociales. Les gusta estar en contacto con sus comunidades virtuales, y para esto se valen de dispositivos como teléfonos inteligentes, con los que están conectados todo el día. En el ámbito laboral, esto se refleja en la participación que tienen estas personas en sus empresas, buscan dar nuevas ideas y les gusta sentir que su opinión es importante. La colaboración abarca más espacio, ya que existen herramientas que permiten que varias personas trabajen sobre un mismo proyecto, sin importar la distancia a la que se encuentren.
6. Entretenimiento: Para esta generación no hay una diferencia clara entre el trabajo y la diversión, porque ellos creen en disfrutar de lo que hacen, y sentirse llenos emocionalmente. Esto se apoya en la Internet, ya que para estos individuos representa una forma de diversión en línea y una herramienta de trabajo; también valoran que los dispositivos con los que trabajan tengan más de una función

primaria. Como contrapeso, esta generación puede tener dificultades de concentración cuando una actividad requiere dejar de lado la realización de varias tareas a la vez.

7. Rapidez: La necesidad de rapidez nace de la costumbre que tiene la generación de recibir respuestas inmediatas la mayoría del tiempo. Sus búsquedas por Internet se dan en segundos, como también las respuestas de juegos en línea. “Enviar un correo electrónico es más rápido que hablar, por lo que esta generación prefiere comunicarse con compañeros de trabajo a través de medios electrónicos, en lugar de tener reuniones en las que están presentes” (Tapscott, 2009, p. 94).
8. Innovación: Estas personas han crecido en una época de invenciones, no deben esperar grandes intervalos de tiempo para ver un producto con nuevas características y que esté a su alcance. El cambio constante y la innovación hace que las formas tradicionales en las que se maneja la educación o el trabajo se transformen. De este último caso, se resalta el rechazo de la jerarquía: “mandar-controlar” (Tapscott, 2009, p. 95) y propone nuevos procesos que alientan la colaboración y la creatividad.

Esta generación ve en la Web su primera fuente de búsqueda y una gran herramienta de interacción con la sociedad. Estas características condicionan al modelo de educación y lo hacen adaptarse a un aprendizaje en línea, en la que la *Generación Net* aprende a su propio paso.

## **2.2 Participación e impacto**

La presencia de la interacción social en las nuevas tecnologías no fue un hecho aislado y se dio desde la primera vez en la que varios ordenadores se conectaron; este suceso ocurrió cuando la primera red *ARPANET* fue creada y vinculó a cuatro computadoras de distintas universidades en Estados Unidos (Chatfield, 2012). Este hecho marcó un hito en la formas de interacción y, tal fue su impacto, que parte de las comunicaciones se da a través de medios digitales.

Así se comprende que los espacios de interacción cambian, van de la necesidad de la presencia y la respuesta física entre individuos dentro de un mismo espacio, a una situación más sintética. Según Knorr-Cetina, esta situación se genera cuando tanto emisor como receptor no se encuentran físicamente juntos, pero el canal que media entre ellos genera componentes que ayudan a la fluidez de la relación (Knorr-Cetina, 2009, p. 69).

Este concepto propone:

(1) El abandono del punto de partida de cuerpo a cuerpo para la situación cara a cara; (2) el abandono de un foco exclusivo sobre la interacción y monitoreo mutuo humano, pero no se renuncia a la interacción simbólica o el monitoreo; (3) y enfatiza lo translocal y el potencial de la naturaleza global de la situación sintética. Los componentes transmitidos permiten que las importaciones translocales del mundo externo sean recogidas, proyectadas, y aumentadas en pantalla (Knorr-Cetina, 2009, p. 69).

Lo anterior se resume en que el proceso de interacción (emisor - mensaje- receptor) se da en un espacio mediado por pantallas, lo que hace que las personas que se encuentran en esta situación ya no compartan el mismo lugar ni tiempo, sin que eso signifique la pérdida de comunicación y su seguimiento.

La situación sintética tiene tres rasgos que Knorr-Cetina presenta de la siguiente manera:

1. *La situación sintética es enteramente informativa:* es un compuesto de *bits* de información que pueden surgir de varias áreas alrededor del mundo y presenta un contenido diverso y fragmentado.
2. *Fluido ontológico:* La situación sintética necesita actualizaciones continuas para que sea viva y relevante, por lo que está intrínsecamente en un estado de cambio; no tiene la durabilidad de una situación física, ya que la información está en infinita sucesión, se desplaza a ella misma.
3. *La situación sintética proyecta la interacción a las partes:* Los rasgos de la interacción pueden convertirse, para los participantes, en compañeros simbólicos de interacción.

La situación sintética introduce a la comunicación electrónica (C.E.), que “es un sistema instantáneo y asincrónico, puede ser de uno a uno, de uno a muchos, de uno a alguien o de uno a nadie. El lugar y el espacio son en gran parte invisibles, pueden ser enteramente privados... o enteramente prolíferos” (Miller, 1995).

Si esta se compara con la comunicación cara a cara, puede parecer más limitada y menos profunda, aunque en realidad la C.E. brinda nuevas oportunidades y problemas para un individuo que busca mostrarse a través del mundo digital.

La presentación del individuo a otros, en este medio, sufre una adaptación; para este fin, las personas, agrupaciones, comunidades o empresas se transforman en usuarios que se valen de los recursos expresivos que existen en la C.E. Estos perfiles digitales, con recursos como textos, imágenes, discursos o intereses crean una proyección hacia el resto, que busca informar e impactar en la opinión de las audiencias.

Estas herramientas de interacción permitieron a los usuarios transformar la Web y llegar hasta lo que hoy se llama Web 2.0. Esta etapa de Internet incluye a una cultura digital que se comprende desde “un cambio general en el porqué y el cómo la gente interactúa online” (Chatfield, 2012, p. 44). Las personas cuentan con “la capacidad de buscar, crear, recopilar, compartir y categorizar contenidos, interconectar estas actividades, y hacerlo todo en un entorno virtual cada vez más rico (Chatfield, 2012, p. 45).

La Web 2.0 se basa en el colectivismo y la participación. Las comunidades virtuales intervienen de manera masiva, y su poder se refleja en la difusión de contenidos virales, gracias a diferentes plataformas que lo hacen posible. “Todo aquel que participa de la red tiene voz y un papel activo que desempeñar ‘para bien o para mal’ en la configuración de la cultura digital” (Chatfield, 2012, p. 47).

### **2.3 ¿Qué es la transmisión en video o *streaming*?**

Parte de la interacción y participación de los usuarios en línea tiene que ver con compartir archivos. Este proceso se desarrolló en los últimos años de la década de los 90 (Chatfield, 2012), y se dio por la falta de capacidad para almacenar las grandes cantidades de

documentos que circulaban en la web y los largos períodos que se necesitaba para descargarlos (Chatfield, 2012).

Es así como fueron apareciendo nuevos programas para compartir archivos, lo que aún sugería la necesidad de tiempo y de espacio para guardarlos en el computador. Dentro de las primeras opciones para transmitir archivos vía web estuvieron las plataformas que reproducían música en línea.

El peso de los archivos *MP3* fue lo que permitió que estos elementos sean los primeros en servirse de *streaming* o la transmisión por Internet (Chatfield, 2012); más tarde, otros medios como videos estuvieron disponibles para su difusión.

Dentro de este marco, se puede entender que “el streaming, o emisión en directo, consiste en transmitir una señal de vídeo y/o audio a través de Internet a una audiencia general o específica” (Fuentes, 2013, p. 4). A este concepto se incluye el aporte de Tom Chatfield que muestra al streaming como “la posibilidad de escuchar o mirar medios *online* sin tener que esperar que se descargue todo el archivo” (Chatfield, 2012, p. 68).

Los usuarios que quieren beneficiarse del streaming deben seguir un procedimiento que les permitirá reproducir en línea aquello que desean ver y que es similar en varias plataformas:

El usuario selecciona un enlace en su navegador, el navegador conecta con un servidor de red y descarga un metarchivo. Este pequeño metarchivo contiene instrucciones para que el navegador lance el servicio de reproducción de medios para reproducir el archivo.

Dada la ubicación del archivo, empieza el proceso de buffering, ‘mandar paquetes de datos a almacenar en cierta cantidad de memoria apartada para recibir contenidos de medios’ (Chatfield, 2012, pp. 68,69).

## **2.4 Tecnología de la transmisión de video**

La transmisión de video o videoteleconferencia (VTC) “es una herramienta para colaborar efectivamente en el tiempo y en el espacio” (Richero, 2008, p. 94). Este instrumento ha sido utilizado desde principios de la década de los 80 con la modalidad de enseñanza-

aprendizaje, y se ejemplificaba en los estudiantes de medicina, quienes observaban cirugías desde un lugar remoto a la sala de operaciones (Richero, 2008).

El uso de esta técnica se extendió en campos como la educación a distancia o la reunión de grupos laborales, lo que se asoció, de igual manera, a la transmisión de eventos. La transmisión en video supone un equipamiento básico, que se puede gestionar desde una empresa especializada o desde la propia institución, si cuenta con los instrumentos necesarios.

A través de la compresión digital de audio y video se hace la transmisión en video, el proceso de *hardware* y *software* encargado de realizar este proceso se denomina Codec “(codificación/decodificación)” (Richero, 2008), que se encarga de comprimir y enviar por medio de redes.

Otros elementos necesarios para este proceso son:

- *Entrada (input) de video: cámara de video o webcam.*
- *Salida (output) de video: monitor de computadora personal o televisión.*
- *Entrada (input) de audio: micrófonos.*
- *Salida (output) de audio: parlantes.*
- *Transferencia de datos: redes o Internet* (Richero, 2008, p. 96).

Las VTC o la transmisión de video se presenta de dos maneras:

1. Métodos que unen todos los elementos de la transmisión en un solo equipo. De manera frecuente es un estante con una cámara de video, esta contiene “todas las interfaces eléctricas, el monitor de televisión con los altoparlantes y el proyector de video” (Richero, 2008, p. 96). Estos instrumentos pueden ser de gran tamaño para auditorios o más pequeños de acuerdo al uso para el que se lo requiera.
2. Conjunto de escritorio, se sirven de los ordenadores personales para convertirlos en vías de transmisión de video.

La transmisión puede hacerse de acuerdo a tres sistemas de difusión (Richero, 2008):

- De punto a punto: La transmisión de audio y video se da de un lugar determinado a otro, el envío de señal es mutuo entre dos puntos.
- De un punto central a múltiples puntos: Un punto principal envía la señal de audio y video a varios puntos.
- De puntos múltiples a puntos múltiples: La transmisión se da a diversos puntos, únicamente si son recogidos por un punto a la vez.

## **2.5 Gestión de la transmisión en video de atos por Internet**

Los contenidos transmitidos en video por Internet pueden ser de distinta naturaleza; para el caso de esta disertación, se tomarán en cuenta los eventos. La emisión vía *streaming* de actos puede ser de aquellos que están ocurriendo en vivo o en directo, por lo que es sustancial tener en consideración que, una vez empezado el evento, este seguirá su transcurso sin reparar en detalles como una pausa en la transmisión o la pérdida de señal. Lo anterior hace que una planificación para hacer *streaming* sea necesaria, ya que esta prevendrá fallas o errores.

En este caso, como en toda planificación, se debe precisar una serie de piezas claves. Para determinarlas se usan las cinco fases de organización de eventos en línea que propone Richero (2008), a estas se añade los criterios de Fuentes en la planificación de eventos en *streaming*.

Fase 1:

- Identificación de los participantes: Aquí se determina (1) las instituciones interesadas en financiar o respaldar al acto y (2) la audiencia; para llegar al público se deberá pensar en los dispositivos en los cuales se conectarán para presenciar el evento (computadores, teléfonos inteligentes, etc.).



- Identificación de los apoyos tecnológicos necesarios para el éxito de la conferencia electrónica: En esta etapa se escoge al proveedor de Internet o plataforma en la que se transmitirá, teniendo presente que ésta permita archivar digitalmente la ponencia y que los usuarios accedan sin mayores dificultades al entorno.
- Documentación de la programación general: Archivar las ocupaciones y cargos antes, durante y al finalizar el acto, lo que se genera mediante un documento que contenga el objetivo, el tema, las etapas del acto y el cronograma; de igual manera, se incluye una reseña de la tecnología usada (Richero, 2008).
- Presupuesto: Este se define de acuerdo a “los fondos de organizadores y el alcance que se desea que tenga (el acto)”(Richero, 2008, p. 84).

## Fase 2:

- Personal: Los eventos en línea incluyen a un equipo de colaboradores que no se encuentran en un acto de otra naturaleza, los cargos básicos son:

*Director:* Encargado de toda la planificación, controla que las actividades se cumplan en el tiempo y de la forma delimitada.

*Administrador:* Observa y verifica el intercambio de información, este profesional determina qué contenidos son pertinentes para la circulación y previene el abarrotamiento de información.

*Moderador:* Define el cronograma, inicia y finaliza el acto, envía mensajes sobre el tema que se está abordando, dirige la participación.

*Técnico:* Encargo de diseñar, adaptar y controlar el sitio web de la transmisión y la publicación de mensajes y documentos.

*Traductores:* Si se decide que el evento se hará en más de un idioma, se deben

traducir los documentos, hacer síntesis, elaborar extractos de lo más sobresaliente, etc.

- Relaciones públicas, publicidad y diseminación: El objetivo es obtener el máximo de exposición. Este grupo también se encarga del envío de las invitaciones, las que deben contener cronogramas y guías del acto.

### Fase 3:

- Preparación: Antes del evento se debe elaborar una lista de tareas para una mejor organización. Desde el enfoque de Richero, esta se centra más en la planificación de invitaciones y debe considerar lo siguiente:
  - Contratar al personal
  - Ultime los detalles de la agenda y el calendario
  - Compilar la lista de invitados, basada en las direcciones electrónicas
  - Declaración de sitios web a través de los cuales pueda promocionarse la conferencia.
  - Crear la casilla de correo del administrador de la lista.
  - Organizar la lista para que el administrador inscriba a los participantes o para que éstos se inscriban personalmente.
  - El sitio web, si es que se va a utilizar, debe crearse y editarse de acuerdo con las normas vigentes.
  - Identificar a los participantes una vez que se hayan inscrito. Para ello se les solicitará datos adicionales.
  - La invitación o el aviso acerca del evento deben circular de modo personal,... y con un mes de anticipación para el intercambio de preguntas.
  - Los documentos de antecedentes del acto y el glosario deberán ser enviados con dos semanas de anticipación. (Richero, 2008: 89, 90)

Fuentes coincide con Richero en la preparación de una lista, y a esta le agrega nuevos ítems que contemplan cuatro sectores: (1) público, (2) proveedores de *streaming*, (3) encargados del espacio y (4) producción audiovisual (Fuentes, 2013).

Las acciones relacionadas al primer sector son recordar y publicar el evento por correos electrónicos y en redes sociales, comprobar si se ha entregado el link de la página por la que se transmitirá el evento junto con la forma de ingreso al *stream*.

En cuanto a los proveedores, se les debe notificar la fecha y la hora del acto, también hay que cerciorarse de que se tenga el *iframe* “[elemento HTML que incluye el *player* de vídeo (Fuentes, 2013, p. 25)]”, para, si es el caso, agregarlo a la página; de igual manera es importante comprobar que los participantes puedan ver el evento en directo; finalmente, es recomendable hacer una evaluación de la transmisión con un día de anticipación.

A los encargados del espacio se les confirma la fecha, la hora del acto y el número de asistentes; y de identificar que habrá un servicio de banda ancha para retransmitir la imagen y el sonido.

Para el último sector, el audiovisual, se debe considerar lo siguiente: el número de personas de producción que estarán en el acto, el sitio adecuado para las cámaras y, al igual que los equipos de transmisión, se debe probar los equipos con 24 horas de anterioridad.

- Acceso limitado: Un condicionante que presentan los participantes es el acceso por red; en algunos casos se hará por banda ancha, pero habrá otros que tengan menos rapidez para el intercambio de información. Debido a esto hay que buscar un equilibrio en la accesibilidad mediante acciones como el envío de documentos y/o links por correo electrónico y la colocación de la opción *retirarse* para los invitados. Sobre el acceso a la información del evento, si algún participante desea copias, deberá obtener autorización del administrador para conseguirlas.

#### Fase 4:

Evaluación de la conferencia electrónica: De acuerdo al servidor de *streaming*, una vez terminado el evento se puede obtener ciertos datos sobre el impacto que ha tenido; lo que se puede analizar de tres maneras (Fuentes, 2013):

1. Usuarios únicos: Se refiere al número de dispositivos que se conectaron mientras duró el evento.
2. Total de sesiones servidas: Es la cantidad de veces que se ha presionado la opción *reproducir*.
3. Usuarios concurrentes: son aquellos participantes que coincidieron en un momento determinado del acto.

Cada uno de estos resultados, puede dar análisis y conclusiones diferentes (momentos más importantes del evento, si los usuarios reprodujeron todo el acto o lo dejaron en algún momento, etc.); a estas variables se les puede sumar otros indicadores como un análisis geográfico, la clase de dispositivos más usados, entre otros; de toda la información arrojada, se podrá detectar fallos e implementar mejoras.

#### Fase 5:

- Promoción de las recomendaciones o conclusiones de la conferencia electrónica: El moderador junto con el director deberán elaborar un documento que resuma los puntos sobresalientes del acto y recomendaciones.

Existen ciertos elementos que quedan fuera de las fases, pero que tienen gran peso a la hora de gestionar un acto que será transmitido en video por internet, estos son (Fuentes, 2013):

**Lugar de la transmisión:** Se debe considerar si es un espacio abierto o cerrado. En los espacios abiertos, existen variables que no se pueden controlar y que tienen que ver con el ambiente: clima, luz natural, ruido, etc., lo que genera la necesidad de más cámaras para cuadros fijos y/o en movimiento; en algunos casos, se necesitará autorizaciones para

colocar las cámaras o para ubicar unidades que mezclen, produzcan y envíen la señal de video. En escenarios cerrados existe mayor dominio en el entorno, por lo que se debe centrar la atención en contar con todo el equipo necesario para la transmisión.

A estas variables se unen otros preparativos (Richero, 2008) como:

- Campo de visión de la cámara: La sección del espacio que se va a ver se define por condiciones como el podio donde estarán los ponentes y la cantidad de participantes, aquí se debe estar consciente de qué es lo que se desea mostrar para definir el campo de visión.
- Acústica de la sala y audio: Los micrófonos deben estar ubicados a una distancia determinada para evitar errores de sonido, es recomendable que estos instrumentos se mantengan en silencio si no hay intervenciones en ese momento.

Lo ideal es generar el audio de una sala de conferencias por lo que la acústica debe ser de alta calidad, y debe apoyarse en herramientas que disminuyan el eco.

- Prueba de focalización de las cámaras: Se hace la prueba de las imágenes que se ven por cámara, para esto se deben fijar los enfoques para que al momento de cambiar de cuadro no hayan perturbaciones visuales.
- Es recomendable medir los colores para que sean lo más parecidos a los reales, como también controlar el brillo y contraste.

**Plataformas gratuitas o pagadas:** El uso de plataformas pagadas y plataformas gratuitas representa una variable a tener en cuenta, ya que en el primer caso, se tiene un control sobre la publicidad que se mostrará; mientras que en las plataformas gratuitas, los anuncios se presentan de acuerdo a la plataforma y no pueden ser siempre coherentes con el evento.

Otras características sobre la utilización de plataformas pagadas son (1) la capacidad de “adaptar resoluciones, calidades, formatos” (Fuentes, 2013), y (2) la posibilidad de contar con servidores dedicados que son “la forma más avanzada de alojamiento web, en la cual se alquila un servidor completo para uso exclusivo, disponiendo de este manera, de un

control completo sobre el servidor” (Estimation: New Design Solutions, S.F.), lo anterior se refiere a servidores que se ocupan únicamente a las tareas de transmisión de video y no a otras tareas, lo que brinda mayor dominio sobre el *streaming*.

La conexión a internet es un punto de estudio que tiene relevancia en la transmisión, ya que de esta dependerá la señal (alta o baja) que se envíe al proveedor de *streaming*.

**Extensión de la duración del evento:** Existen varias formas para que un acto se mantenga en el tiempo, la primera es ofrecer la grabación del video en transmisión por internet, en este punto pueden existir versiones editadas del evento y brindar partes del acto, capítulos, solo el audio, etc., el ofrecimiento del evento depende, en parte, de si existe demanda por parte de los usuarios o participantes interesados en obtener la información.

La siguiente opción de extensión es la posibilidad de descargar el video de todo el evento, así los usuarios podrán almacenarlo en sus dispositivos y reproducirlo cuando deseen e incluso sin conexión a internet (Fuentes, 2013).

Estas opciones pueden ser de utilidad para recomendar eventos que serán próximamente transmitidos por el mismo medio, y también para presentar listas de reproducción con videos relacionados.

### **Capítulo 3: La transmisión en vivo de eventos académicos en Quito**

El capítulo aborda el universo de estudio y lo reduce a las instituciones que realizan transmisiones por Internet, con este antecedente se describen las plataformas utilizadas y finalmente se hace un análisis de cómo estas entidades trabajan con esta herramienta, el *streaming*.

#### **3.1 Instituciones educativas que usan la transmisión en video por internet en Quito**

La educación superior en el Ecuador es regulada por el Consejo de Educación Superior (CES); esta entidad se encarga del ordenamiento de las instituciones de educación de pregrado y posgrado y cuenta con un listado oficial de las instituciones de educación superior a nivel nacional. Para el propósito de esta disertación, se tomaron en cuenta las entidades que se encuentran en Quito.

A esta clasificación se suma el Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL), ya que, aunque no se encuentra en la misma categoría que las instituciones de educación superior, tiene como misión principal “promover el derecho a la comunicación para democratizar la sociedad” (CIESPAL, S.F.). Es importante recordar que las transmisiones de video por Internet o *streaming* son parte de un proceso de comunicación y por ello, la inclusión de CIESPAL en este análisis es válida, pues sus lineamientos estratégicos se enmarcan en los procesos comunicacionales.

Lo anterior se resume en el siguiente enumerado:

1. Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL)
2. Escuela Politécnica Nacional
3. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO)
4. Instituto de Altos Estudios Nacionales
5. Pontificia Universidad Católica del Ecuador
6. Universidad Andina Simón Bolívar
7. Universidad Central del Ecuador

8. Universidad de Especialidades Turísticas
9. Universidad de las Américas
10. Universidad de las Fuerzas Armadas
11. Universidad de los Hemisferios
12. Universidad del Pacífico
13. Universidad Iberoamericana
14. Universidad Internacional del Ecuador
15. Universidad Internacional SEK
16. Universidad Metropolitana
17. Universidad Politécnica Salesiana
18. Universidad San Francisco de Quito
19. Universidad Tecnológica Equinoccial
20. Universidad Tecnológica Israel

A partir de la determinación de las instituciones de educación superior en Quito, se identificó aquellas que usan de la transmisión en video por Internet, las plataformas que utilizan, y el tipo de contenido difundido. Para una mejor comprensión de esta información, se presenta la siguiente matriz:

**Tabla 4: Matriz de instituciones de educación superior en Quito que utilizan la transmisión de video por Internet**

<b>Institución</b>	<b>Plataforma</b>	<b>Contenido</b>
Centro Internacional de Estudios de Comunicación para América Latina (CIESPAL)	<i>Livestream</i> <i>YouTube</i>	Eventos académicos, material publicitario, promocional, agenda informativa.
Escuela Politécnica Nacional	<i>Livestream</i>	Eventos académicos, culturales, workshops, material publicitario, promocional, e informativo, entrevistas,



Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO)	Enlace desde el sitio web de la FLACSO a <i>YouTube</i> , <i>Youtube</i>	Eventos académicos, material publicitario, promocional.
Instituto de Altos Estudios Nacionales (IAEN)	Plataforma Bambuser enlazada a su sitio web, <i>Youtube</i>	Eventos académicos, material publicitario, promocional, e informativo, entrevistas
Pontificia Universidad Católica del Ecuador	<i>YouTube</i>	Noticiero institucional, Material publicitario, promocional e informativo
Universidad Andina Simón Bolívar	<i>Livestream</i> <i>YouTube</i>	Eventos académicos, entrevistas, material publicitario, promocional e informativo
Universidad Central del Ecuador	<i>YouTube</i>	Noticiero institucional, material informativo
Universidad de Especialidades Turísticas	<i>Ustream</i>	No existen publicaciones
Universidad de Las Américas	<i>Youtube</i>	Notas de prensa, material publicitario, promocional e informativo
Universidad de las Fuerzas Armadas	<i>Ustream</i>	—
Universidad de los Hemisferios	<i>Livestream</i>	Eucaristía
Universidad del Pacífico	<i>YouTube</i>	Material promocional e informativo
Universidad	—	—

Iberoamericana		
Universidad Internacional del Ecuador	<i>YouTube</i>	Material publicitario, promocional e informativo
Universidad Internacional SEK	<i>YouTube</i>	Material publicitario, promocional e informativo, ceremonias.
Universidad Metropolitana	<i>YouTube</i>	Notas de prensa, material promocional e informativo.
Universidad Politécnica Salesiana	<i>YouTube</i>	Material informativo
Universidad San Francisco de Quito	<i>YouTube</i>	Entrevistas, material publicitario, promocional, informativo, de entretenimiento Actos académicos, políticos
Universidad Tecnológica Equinoccial	<i>YouTube</i>	Material promocional, informativo
Universidad Tecnológica Israel	—	—

Elaboración: La autora

Con esta información se determina que las instituciones que transmiten eventos académicos por Internet son :

1. CIESPAL
2. Escuela Politécnica Nacional
3. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales
4. Instituto de Altos Estudios Nacionales
5. Universidad Andina Simón Bolívar
6. Universidad San Francisco de Quito

Para determinar las entidades que compondrán la investigación, como punto adicional a la identificación anterior, se presenta un filtro, que es la frecuencia de publicación de actos académicos en los repositorios digitales, el cual se midió en el periodo de marzo de 2013 a febrero de 2015. A partir de esta información se identifica a las siguientes entidades como el universo de estudio de esta disertación:

- CIESPAL, con un total de 35 actos académicos transmitidos
- Escuela Politécnica Nacional, con un total de 35 actos académicos transmitidos
- FLACSO, con un total de 44 actos académicos transmitidos
- IAEN, con un total de 56 actos académicos transmitidos

### 3.2 Plataformas utilizadas

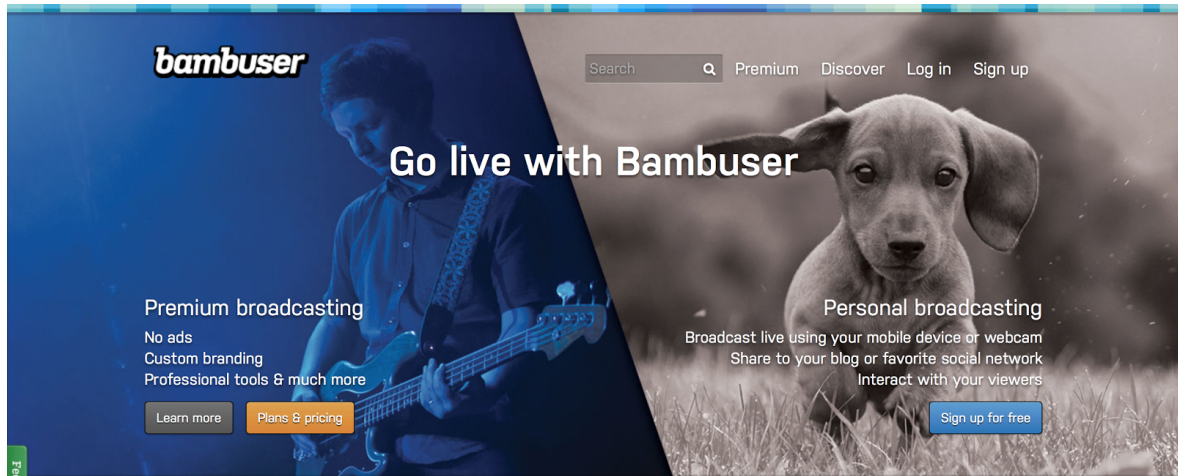
Según los datos arrojados en la matriz, se puede identificar que las plataformas más utilizadas entre las veinte entidades son:

#### ***Bambuser***

Es un servicio de transmisión de video por Internet creado en Suecia que permite compartir y ver videos. Esta compañía tiene un convenio con *The Associated Press*, el que le da a esta agencia la potestad de usar videos de Bambuser para su trabajo (Hipertextual, 2012).

Esta plataforma se puede utilizar desde dispositivos inteligentes y ordenadores, y brinda la oportunidad de compartir contenidos en distintas redes sociales: *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr*, *Blogger*, entre otros (Bambuser, S.F.)

Bambuser permite a sus usuarios productores personalizar los colores del player, integrar una sala de chat interactivo, enlazar su contenido a páginas web y etiquetar videos.



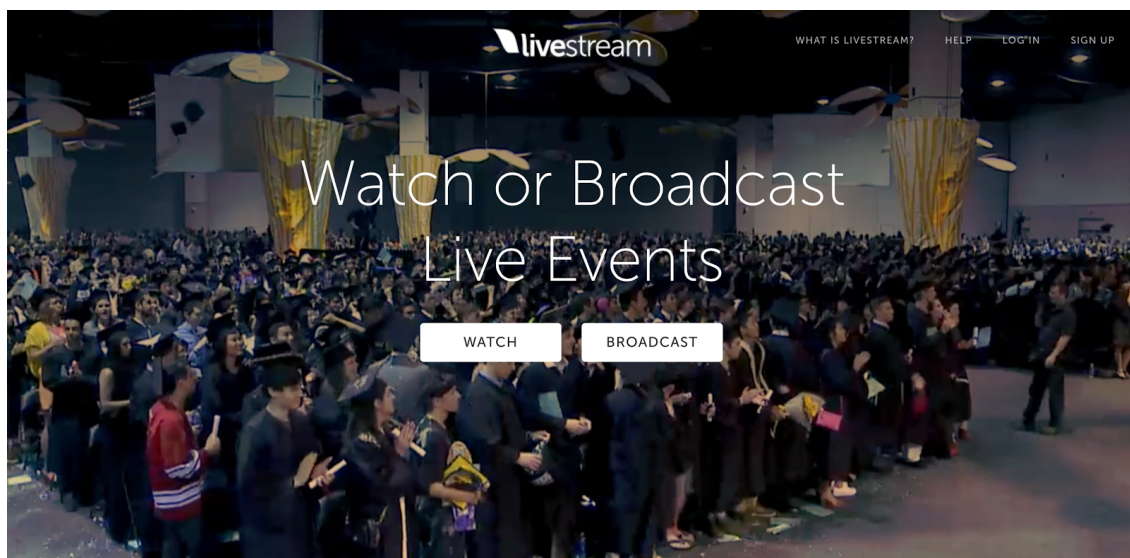
(Bambuser, S.F.)

#### ***Livestream***

Esta empresa se creó en Nueva York en 2007 y permite reproducir y transmitir eventos en directo. Los diversos contenidos de la página se pueden ver desde televisiones inteligentes, tablets, teléfonos celulares y ordenadores (Livestream, S.F.)

Se ofrecen varios productos y servicios como la reproducción en varias plataformas, el uso de *Livestream Broadcaster*, que permite reproducir desde una cámara de video con conexión a Internet, y servicio de producción.

De igual manera, deja abierta la opción a los usuarios de integrar chat, promocionar su cuenta de *Twitter* y compartir contenidos vía *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr* y correo electrónico.

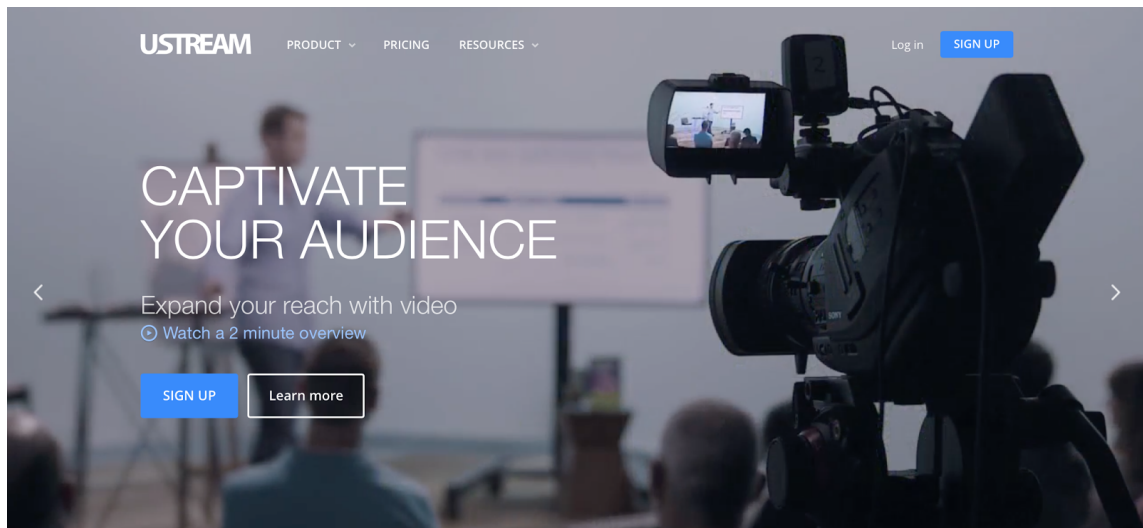


(Livestream, S.F.)

### ***Ustream***

Se originó en 2007 en los Estados Unidos, al igual que los anteriores servicios, los videos de Ustream se pueden ver en ordenadores y dispositivos inteligentes compatibles con la plataforma, además que se pueden grabar contenidos desde estos.

Los servicios de este sitio incluyen producción de video, codificación de video, manejo de eventos y distribución y promoción de contenidos (Ustream, S.F.). De igual manera, permite compartir los contenidos en *Facebook* y *Twitter*, y brinda opciones de tamaño y color para incrustación del reproductor.

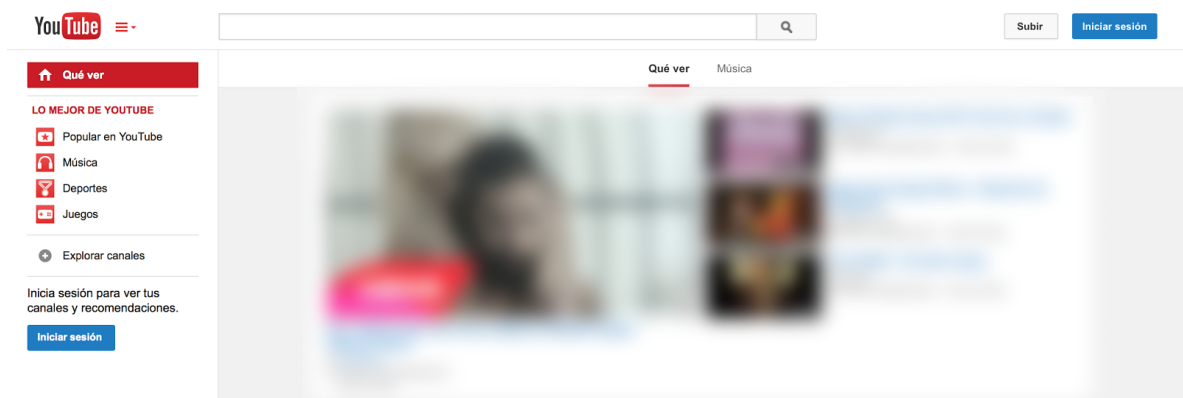


(Ustream, S.F.)

### ***YouTube***

Esta compañía estadounidense inició en 2005 y rápidamente contó con gran aceptación y popularidad dentro de los usuarios de Internet. Este servicio permite reproducir y cargar videos, además que acceder a él es fácil para varios dispositivos inteligentes y ordenadores (YouTube, S.F.).

En esta plataforma los usuarios pueden valorar los videos mediante la opción *Me gusta* o *No me gusta*, existe la posibilidad de comentarlos y compartirlos mediante *Facebook*, *Twitter*, *Google+*, *Blogger*, *Tumblr*, entre otros, como también incrustarlos en páginas web.



(YouTube, S.F.)

### 3.3 Tipos de eventos transmitidos

Este punto busca identificar los eventos académicos (ver capítulo 1) transmitidos en sus canales de *streaming* por las instituciones determinadas en puntos anteriores.

Tabla 5: Tipología de eventos académicos transmitidos

<b>Institución</b>	<b>Ceremoniales</b>	<b>Formativos/ Informativos</b>
Centro Internacional de Estudios Superiores para América Latina (CIESPAL)	Homenajes.	Foros, conferencias, conferencias virtuales, conversatorios, mesas redondas, charlas magistrales, paneles, debates, coloquios, presentación de resultados.
Escuela Politécnica Nacional (EPN)	—	Conferencias magistrales.
Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO)	Doctor Honoris Causa. Inauguración del Centro de Estudios. Entrega de medalla al mérito.	Conferencias, seminarios, conversatorios, diálogos, foros.
Instituto de Altos Estudios Nacionales	Doctor Honoris Causa. Homenajes.	Seminarios, conferencias, coloquios, congresos, foros, simposios, paneles, debates.
Universidad Andina Simón Bolívar	—	Seminarios, conferencias.
Universidad San Francisco de Quito	Ceremonia de graduación.	Coloquios, conferencias, foros, conversatorios, paneles, <i>readings</i> .

Elaboración: La autora

### 3.4 Descripción de eventos transmitidos en video por internet en :

#### **Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina**

El Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL) se creó en 1959 con el objetivo de dar un enfoque científico a la comunicación mediante la ejecución de tres ejes fundamentales: “investigación, capacitación y producción de materiales audiovisuales (CIESPAL, S.F.). En la actualidad, CIESPAL trabaja con la misión de “promover el derecho a la comunicación para democratizar la sociedad” (CIESPAL, S.F.) y para esto se vale de varios servicios como un centro de convenciones, asistencia audiovisual. Además ofrece varios talleres y seminarios en temas relacionados a la comunicación.

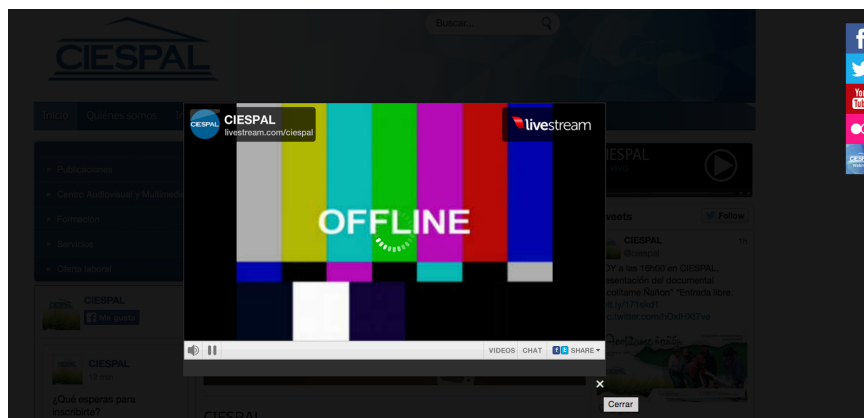
De esta manera, CIESPAL adopta a la organización de actos como una actividad básica en sus labores y a su transmisión en línea como una extensión. La gran acogida de espacios para eventos representa un punto de partida para observar cómo CIESPAL, por medio del *streaming*, se proyecta a través de su canal *Livestream*.

El Director de Producción de la organización, Pablo Escandón, comenta que la institución contempla al *streaming* como una herramienta de “difusión regional” (P. Escandón, comunicación personal, 28 de enero de 2015), ya que permite que los espectadores de una transmisión puedan conseguir una “relación directa con los expositores” (P. Escandón, comunicación personal, 28 de enero de 2015) para obtener una “retroalimentación”. Este valor que la da CIESPAL a los *streamings* consta en la posibilidad de conectarse a sus transmisiones desde la página institucional como también desde el portal *Livestream*.



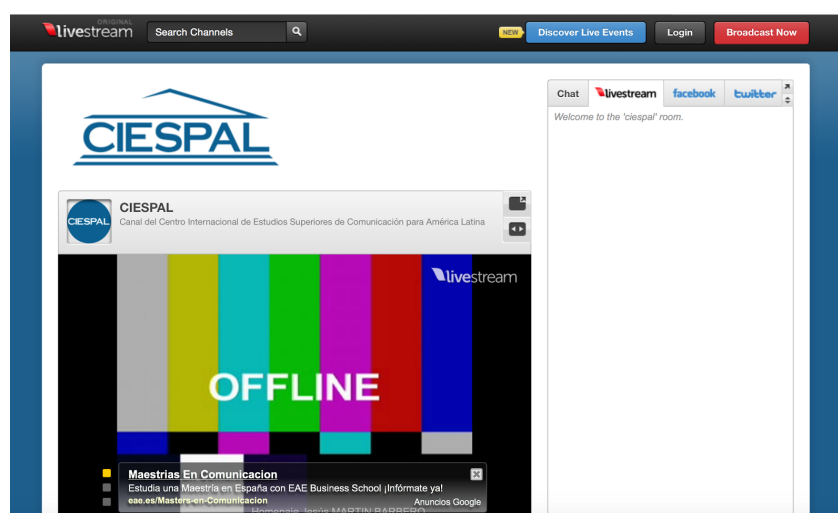
(CIESPAL, S.F.)





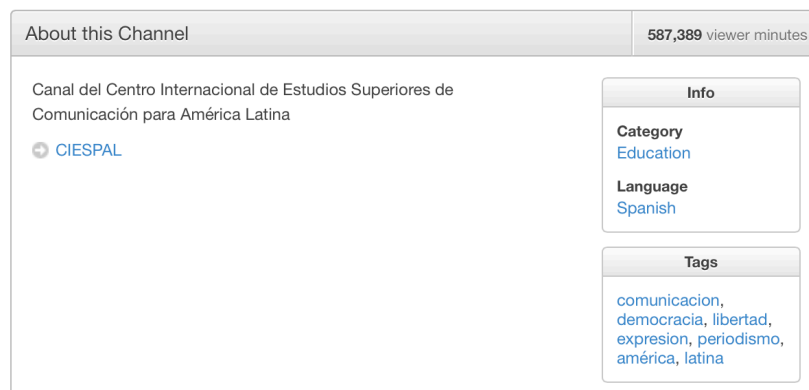
(CIESPAL, S.F.)

Como se muestra en las imágenes, CIESPAL genera la sensación de institucionalidad mediante la incrustación del reproductor de *streaming* en su página web. Esta acción limita la publicidad que no es de la institución y que se puede ver en la página de la plataforma.



(Livestream, S.F.)

Para personalizar su cuenta en *Livestream*, la institución hace uso de su identidad visual, lo que se complementa con la información que comparte en su perfil: el enlace de su página web, la naturaleza de la institución, su idioma y etiquetas de los temas que aborda en sus transmisiones. Todo lo enlistado se muestra en la siguiente figura:



(Livestream, S.F.)

### Planificación:

Después de haber identificado las características de personalización, es consecuente pasar a la planificación del acto y a su contenido. Para que un evento sea transmitido por Internet, este ya debe estar planificado, sus organizadores deben conocer datos como el objetivo del acto, el público, la selección de ponentes, entre otros. Lo descrito no es diferente en CIESPAL y, aplicado a la transmisión de eventos, incluye un nuevo ítem de planificación: la tipología del evento.

No todos los eventos académicos que se ejecutan en la institución se difunden vía *streaming*, lo que depende de dos particularidades: 1) la duración de un evento y 2) la importancia o el “posicionamiento” del tema del evento para la institución (P. Escandón, comunicación personal, 28 de enero de 2015),.

En cuanto a la duración, Escandón habla de eventos como talleres, los que pueden durar varios días, y su dinámica no sería funcional para este tipo de transmisión, además que esta clase de actos necesitan de un soporte tecnológico con diferentes características del que se vale la institución.

La siguiente particularidad es la temática del evento; para CIESPAL es de gran valor determinar si el tema de un evento se quiere posicionar o no en los sectores de interés de la organización; si el caso es afirmativo, los actos contarán con una transmisión. Este aspecto es importante porque muestra que el tema del acto, para ser transmitido, es analizado y muestra un condicionante que es cuánto quiere la institución que este se difunda y se relacione a ella.

Después de seleccionar el evento continúa su preparación, la cual necesita un equipo organizador adicional al del acto en sí. En este caso, el equipo está compuesto por dos responsables técnicos: una persona encargada del *switcher*, que es el dispositivo que interconecta redes de ordenadores (Definición.de, S.F.), y un camarógrafo. Esto es consecuente a la plataforma que usa la organización, ya que le brinda las facilidades que evitan un gran grupo de personas trabajando sobre la transmisión y mayores complicaciones en el área técnica.

Los espacios desde los cuales se hace el *streaming* pueden ser abiertos o cerrados, debido a la facilidad para transportar los equipos y la capacidad que brinda para el manejo de la iluminación (P. Escandón, comunicación personal, 28 de enero de 2015).

Al momento en que un acto se transmite, en este caso, por *Livestream*, todas las personas con acceso a Internet pueden participar de él; a pesar de esta característica, la institución organizadora del evento siempre se dirige a un público, ya que su contenido siempre tendrá más acogida en un sector que en otro. En CIESPAL se realiza una campaña días previos a la transmisión por medio de redes sociales; a través de estos canales, la entidad se asegura de llegar a sus seguidores, a quienes les conciernen los temas de sus eventos (P. Escandón, comunicación personal, 28 de enero de 2015).

La entidad trabaja con *Livestream* como su proveedor de *streaming*, este portal ha permitido a la organización obtener un “pequeño *switchado*” (P. Escandón, comunicación personal, 28 de enero de 2015) para hacer la captura y transmisión de video, además de que, a pesar de trabajar con la cuenta gratuita, la plataforma no presenta grandes limitaciones para hacer una transmisión en vivo y pueden obtener la información sobre el número de espectadores que ven la transmisión.

Para capturar el video y transmitirlo por la plataforma, CIESPAL se ayuda de algunos equipos, estos son: cámara de video profesional, *firewall*, un ordenador y el sistema de audio incluido, estos elementos son mediados por una consola que reparte el contenido a varios dispositivos. Horas antes de iniciar una transmisión, los equipos son probados para evitar fallos de sonido, iluminación, etc.

Ya finalizado el *streaming* de un acto, su temporalidad no representa problema al archivar el video de forma digital. Para lo anterior, CIESPAL se maneja de dos maneras: en un primer plano tiene los eventos, tal como sucedieron, en la página de *Livestream* y en un segundo presenta videos ya editados y fragmentados en su canal *YouTube*, con lo que brinda a los usuarios interesados otro tipo de formatos sobre la transmisión de un acto, y agiliza su reproducción a través de videos más cortos, sin espacios de tiempo innecesarios.

### **Escenografía y ambientación:**

Como se mencionó en capítulos anteriores, en el caso de los actos académicos, el objetivo de la ambientación, más allá de acoger a un grupo humano, es propiciar un espacio para el intercambio de información y el aprendizaje (ver capítulo 1). Este principio no se anula cuando los eventos son transmitidos por Internet, ya que siempre se proyecta un ambiente que genera sensaciones en los usuarios digitales.

Dentro de los actos que se ven por Internet, el cuidado a las imágenes y otros aspectos audiovisuales debe ser igual al de un evento con asistencia física. La escenografía se debe tratar de manera que los participantes *online* se sientan parte del evento. CIESPAL busca ayudarse de los equipos con los que cuenta para generar dinámica en la transmisión, es así que realiza ciertos movimientos de cámara como *travellings*, acercamientos y alejamientos para enfocar a los ponentes y a la sala. De esta manera, muestra su entorno y da la sensación de institucionalidad a quién ve el acto.

Existe otro detalle que se advierte durante las transmisiones: el constante aparecimiento de rótulos que contienen el título del evento y los nombres de los ponentes, este trabajo sitúa a los usuarios digitales, dentro del contexto del evento, si no están seguros de él y hace más fácil la identificación del acto a los participantes que se incorporan a destiempo.



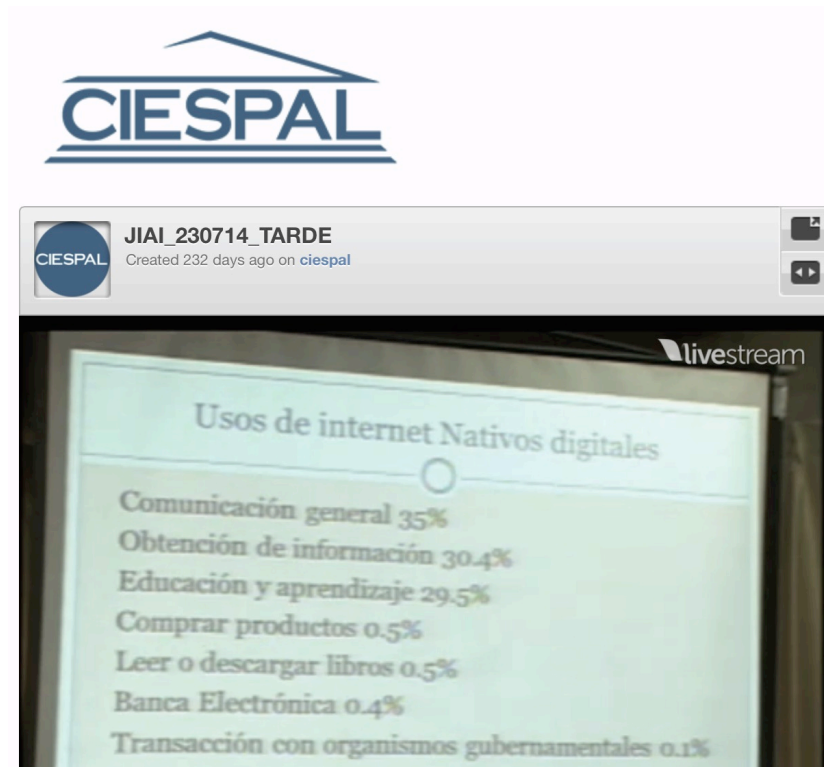
(CIESPAL, S.F.)



(CIESPAL, S.F.)

Existen otros pormenores como la proyección de presentaciones o diapositivas de los expositores. Este punto está condicionado a la necesidad del ponente de que los usuarios

vean la presentación para comprender su discurso dentro de la transmisión. Esta característica no se presenta en la mayoría de transmisiones, en las que generalmente se ve solo a los ponentes.



(CIESPAL, 2014)

Cuando los actos cuentan con intervenciones o dudas del público asistente, el manejo más frecuente que hace CIESPAL consiste en que, mientras se escucha la intervención se enfoca a los ponentes; para ello, amplía el campo de visión de la cámara a todo el podio; en casos menos frecuentes, se ve a quién hace la pregunta por un momento, pero la toma vuelve a los panelistas.



(CIESPAL, 2014)

Watch CIESPAL



(CIESPAL, 2014)

En las transmisiones, se pueden observar problemas técnicos, no muy frecuentes; el más común es la pérdida de audio o señal, lo que puede estar ligado a las pruebas de los equipos o la conexión a Internet que tienen en ese momento.

Lo puntualizado demuestra el peso que la institución le da al manejo de los aspectos audiovisuales dentro de un acto en *streaming*, puesto que esta trata de dinamizar sus transmisiones para hacerlas atractivas a los usuarios digitales, lo que se realiza dentro de la capacidad de sus equipos, su manejo técnico y tecnológico.

Es importante añadir, en este punto, a los videos editados que CIESPAL carga después de las transmisiones en su canal *YouTube*; este material, por su manejo, presenta mejores características en la calidad del audio y del video; también incluye una introducción y cierre de los videos.





YouTube

**SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN**

```

graph TD
    REAL[REAL] <--> VIRTUAL[VIRTUAL]
    REAL --> ACTUAL[ACTUAL]
    VIRTUAL --> VIRTUALIZACION[VIRTUALIZACIÓN]
    VIRTUALIZACION --> MUTACION[MUTACIÓN DE LA REALIDAD]
  
```

4:12 / 20:53

JIAI 2014 - Mesa Redonda 1: Interacción informativa entre instituciones y ciudadanos.

CIESPAL

Suscribirse 1.233

34 visualizaciones

(CIESPAL, 2014)

YouTube

**FORO: La comunicación como DERECHO HUMANO**

CIESPAL

0:04 / 13:31

Paulina MOGROVEJO

CIESPAL

Suscribirse 1.233

21 visualizaciones

(CIESPAL, 2014)



(CIESPAL, 2014)

### Plataforma y publicidad:

Como ya se mencionó, para la transmisión de video por Internet, CIESPAL trabaja con una cuenta gratuita en *Livestream*, lo que significa que los *streamings* de la institución están sujetos a cierta cantidad de publicidad que es propia de la plataforma; este hecho no representa un inconveniente, ya que *Livestream* es un “espacio libre” al que puede llegar cualquier participante interesado (P. Escandón, comunicación personal, 28 de enero de 2015).

Otras diferencias sobre las plataformas gratuitas y las pagadas son la resolución del video y la velocidad de reproducción; en el primer caso, la calidad no es *HD*, pero no significa un impedimento para ver la transmisión, y el segundo caso está vinculado con la capacidad de conexión que tenga el receptor del video.

A continuación se presentan unos ejemplos de la publicidad que se puede encontrar en las transmisiones:



(Livestream, S.F.)



(CIESPAL, 2014)

**Participantes físicos y digitales:**

En las transmisiones que hace CIESPAL, los usuarios digitales tienen la oportunidad de participar de un evento con la facilidad de no acudir a él físicamente, además que, gracias al repositorio de videos de la institución en *YouTube*, pueden repetirlo si es necesario. A pesar de lo anterior, la inmediatez de la interacción física es algo que no se ha desarrollado completamente y representa un punto fuerte frente a los eventos en *streaming*.

Sin embargo, gracias a las herramientas de comunicación en estos servicios tecnológicos, los usuarios pueden hacer palpables sus reacciones mediante el chat de la plataforma o redes sociales.

### Escuela Politécnica Nacional:

La Escuela Politécnica Nacional (EPN) fue fundada en 1869 y, en una primera etapa, funcionó hasta 1876. En 1935, fue reabierta y sus campos de estudios se dirigían a la Matemática, la Cosmografía, la Física, la Química aplicada, la Electrotecnia, la Ingeniería aplicada y la Geología (Escuela Politécnica Nacional, S.F.).

En la actualidad, esta institución es reconocida por su nivel de investigación en varios sectores del conocimiento y cuenta con nueve facultades que cubren las siguientes áreas: Ciencias, Ciencias Administrativas, Geología y Petróleos, Ingeniería Civil y Ambiental, Ingeniería Eléctrica y Electrónica, Ingeniería Mecánica, Ingeniería Química y Agroindustrias, Ingeniería en Sistemas y la Escuela de Formación de Tecnólogos.

Dentro de esta institución los eventos se presentan como una tarea diaria, y llevarlos al ámbito digital, de acuerdo al Director del Departamento de Relaciones Institucionales, César Herrera, responde a la utilización de las nuevas tecnologías como un “mecanismo para democratizar el conocimiento” y hacerlo más accesible. Es así que la Escuela Politécnica ofrece un sistema de transmisión de video por Internet dentro de su página institucional y en el portal *Livestream*.

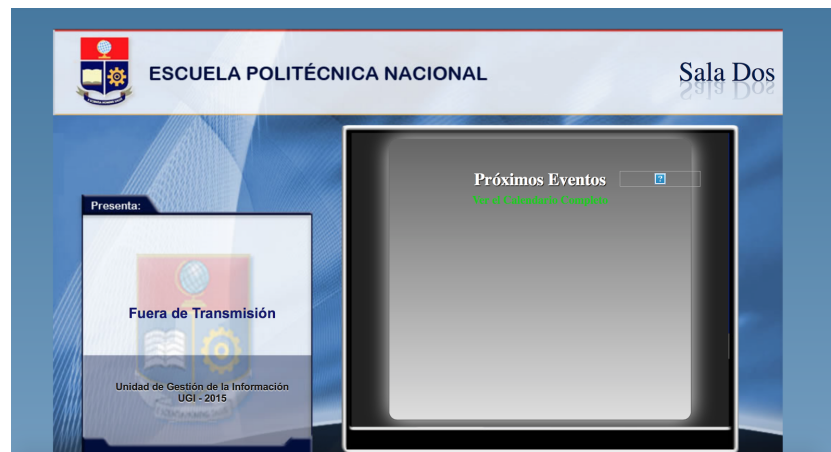
En la página web de la institución presentan la opción de las transmisiones por Internet con el nombre de *TVIP*, esta opción direcciona a los usuarios al reproductor de *streaming* que cuenta con dos salas.



(Escuela Politécnica Nacional, S.F.)

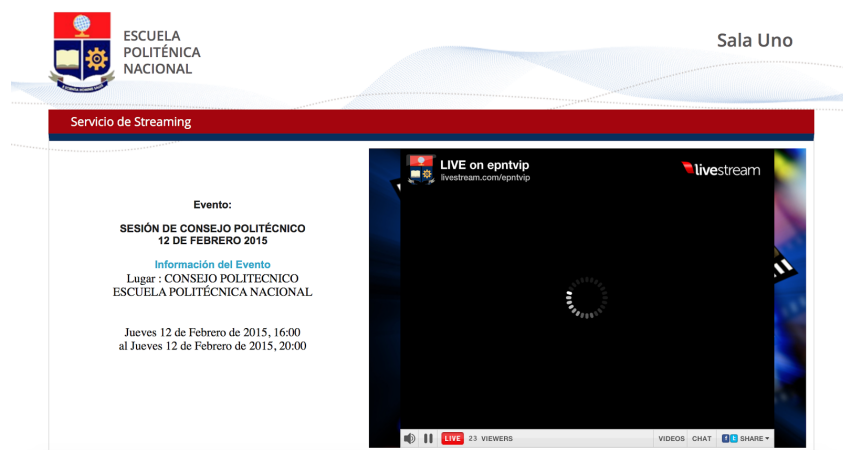


(Escuela Politécnica Nacional, 2015)



(Escuela Politécnica Nacional, 2015)

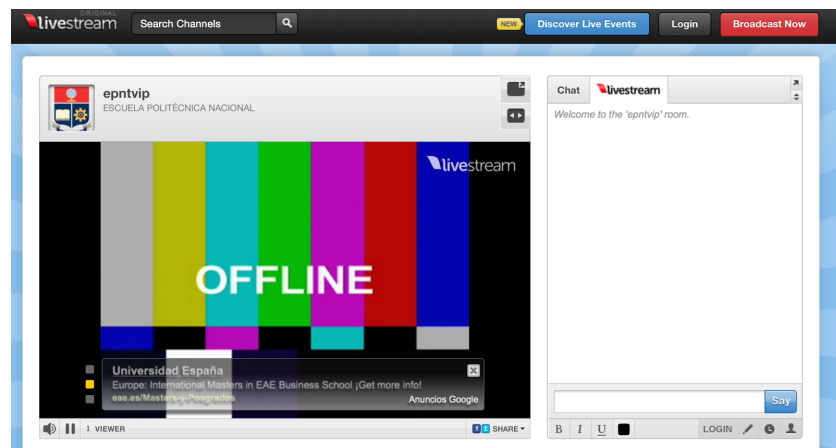
Mientras se acerca la fecha de un acto, la información se puede encontrar en su servicio de *streaming* o también en el calendario de eventos, el que se encuentra en la web de la institución. Cuando un acto comienza, la ventana del reproductor de *Livestream* aparece y empieza el proceso de carga y transmisión.



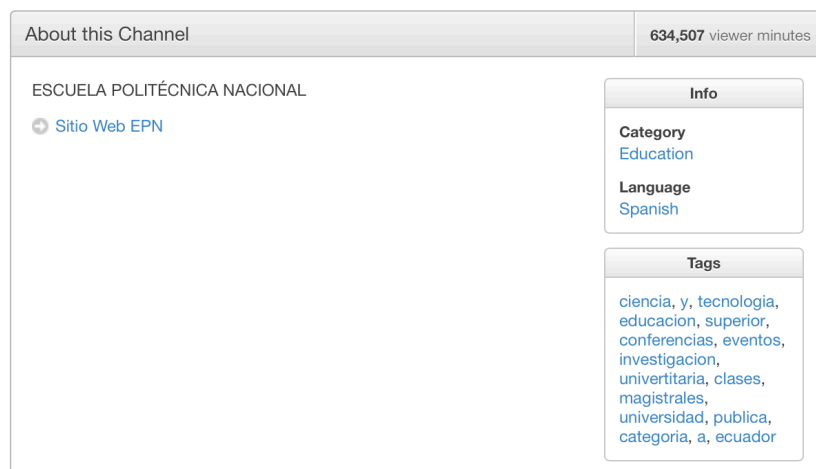
(Escuela Politécnica Nacional, 2015)

El beneficio de integrar el reproductor a la página de la entidad es que existe un contexto visual propio de una institución, el que, en este caso, refleja el ambiente de centro educativo y de formación.

La EPN tiene una cuenta en *Livestream*, y se presenta de la siguiente manera:



(Livestream, S.F.)



(Livestream, S.F.)

Para personalizar el espacio de la plataforma, la EPN agregó algunos detalles como su identificación visual, el nombre de la institución y más adelante, en el espacio de información del canal se añadió la página web de la Escuela junto con su categoría, idioma, y etiquetas que abordan los contenidos de sus *streamings*.

## Planificación:

Como primer paso de la planificación, en la EPN se identifican los contenidos de los actos que serán transmitidos, lo que, según Herrera, depende de la importancia del evento y de la capacidad técnica y de personal que se necesita para hacer el *streaming*; con lo anterior delimitado se procede al trabajo de cámara y de instalación, lo que necesita de un soporte técnico y banda ancha para conseguir una transmisión sin inconvenientes.

Debido a que los equipos que necesita la EPN para hacer las transmisiones no presentan impedimentos para su traslado e instalación, la institución no ve mayor “complicación” en el tipo de espacio desde el que se hace el *streaming*, los que incluyen espacios fijos y polivalentes (C. Herrera, comunicación personal, 21 de enero de 2015).

La puesta en marcha de la transmisión de video se hace con la ayuda de tres unidades de la institución: el Centro de Multimedia, la Dirección de Gestión de Información y Procesos y la Dirección de Relaciones Institucionales; estas unidades se organizan para trabajar la captura y transmisión de video, el archivo de los contenidos y la difusión del *streaming*.

Estas actividades se relacionan también con el público que ve el acto, este punto permite el abandono del trabajo “casa dentro” de los centros de educación para compartir la información y el aprendizaje a más personas, lo que se puede realizar mediante el sistema de transmisión (C. Herrera, comunicación personal, 21 de enero de 2015).

Es así que la institución dirige sus esfuerzos para llegar a un público digital interesado en los temas que se tratan en sus eventos; esta audiencia puede pertenecer o no a la comunidad universitaria; para llegar a ella, la EPN realiza algunas acciones de promoción a través de redes sociales, el envío de *mailing* interno y externo y, si el acto es de gran impacto, se distribuye material impreso dentro de la universidad y en lugares afines.

La EPN usa *Livestream* como su proveedor de *streaming*, ya que para la institución el portal tiene ciertos beneficios claves como el libre acceso que pueden tener los espectadores a las transmisiones y, cuando un evento se reproduce, no hay saturación; de igual manera, le permite conocer el número de usuarios que vieron el evento.

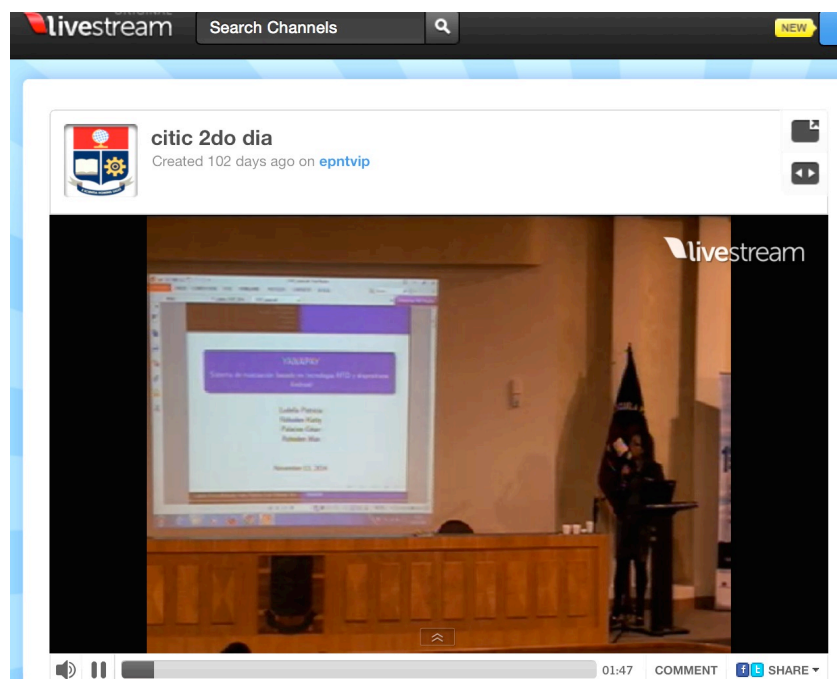


El manejo técnico de los contenidos de los *streamings* se hace con un equipo que consta de cámaras de video y audio, que se adaptan a la iluminación de los espacios desde los que se hacen las reproducciones. A este material siempre se le hace pruebas de funcionamiento, momentos antes de las transmisiones para tener control sobre algunos aspectos estéticos y de conexión.

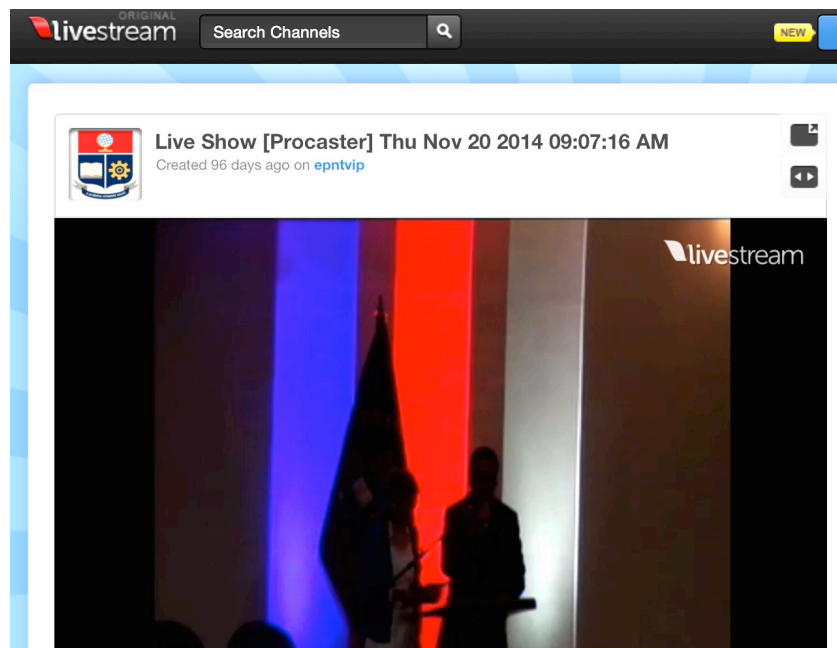
En la EPN el archivo de video se hace a través de su cuenta en *YouTube*, en el canal del Centro de Multimedia y en su cuenta en *Livestream*; sin embargo, no todos los eventos que se reproducen en *streaming* se cargan a *YouTube*.

### **Escenografía y ambientación:**

La escenografía y la ambientación de los actos transmitidos por la EPN generalmente no presentan un mismo esquema. No obstante, en su manejo de imagen, el punto común es el uso de cámara; en los eventos que se ven vía *streaming*, la cámara se posiciona en un lugar que permita a los espectadores apreciar el podio, los ponentes y el área de diapositivas, videos, entre otros; a esto se añade los ocasionales *zooms* y/o leves movimientos de cámara.



(EPNTVIP)

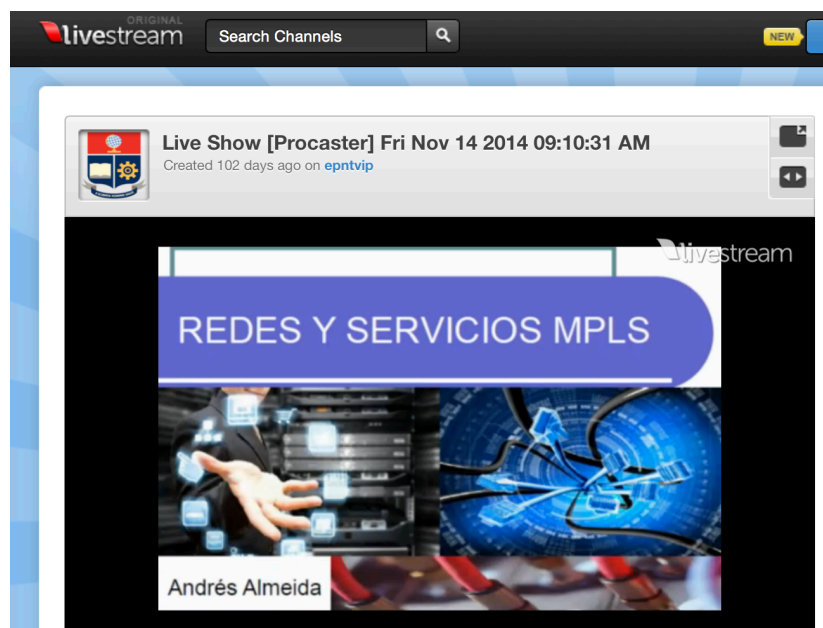


(EPNTVIP, 2014)

La proyección de diapositivas o materiales de los expositores se aborda desde el ya mencionado manejo de cámara o, en algunos casos, la imagen de la transmisión es únicamente el enfoque de las presentaciones.



(EPNTVIP, 2014)



(EPNTVIP, 2014)

El momento en el que el público hace intervenciones o preguntas a los ponentes, la imagen no cambia y se mantiene en el podio, aunque en algunos casos esta varía y enfoca a un expositor.



(EPNTVIP, 2014)

Al mencionar que no se observa un esquema fijo en la ambientación de los *streamings*, se quiere decir que cada transmisión tiene particularidades diferentes en las presentaciones, la aparición de etiquetas con el nombre de los expositores y/o de los actos, el manejo del *zoom* y el enfoque a los ponentes, también la exposición o no de diapositivas y las intervenciones de los participantes.

Dentro de los aspectos estéticos de las transmisiones se encuentra la iluminación; según Herrera, esta se toma directo desde la sala y no cuenta con otro tipo de herramientas que puedan ayudarla en los *streamings*; también presentan problemas de audio, ya que este no tiene un canal directo para las transmisiones. Otro punto es la falta de descripción de las transmisiones en *Livestream*: varios actos no cuentan con un título que los pueda identificar y esto puede crear confusión en el espectador.

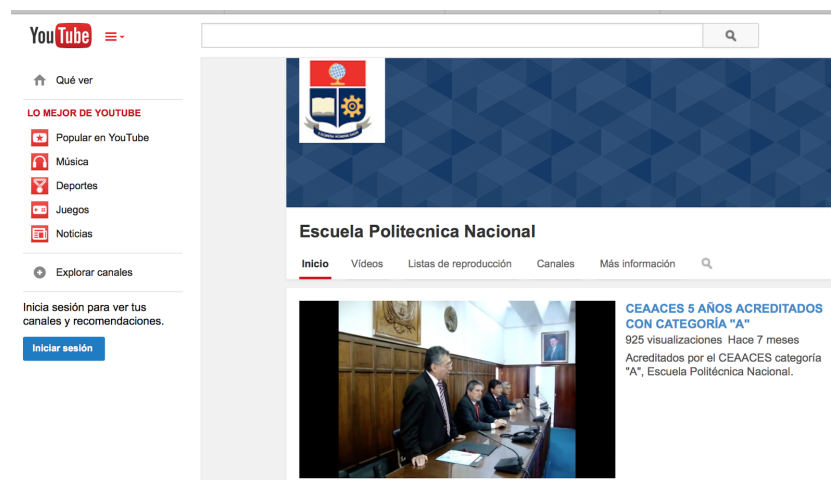
Otro elemento importante es la decoración de las salas: en las transmisiones se observa un orden en la decoración pero, a pesar de lo anterior, estas no tienen elementos que puedan expresar a los espectadores la institucionalidad o el ambiente general de los auditorios.

La EPN reconoce que trabaja con el formato de grabar y transmitir el evento; de acuerdo a Herrera, esto es “excesivamente tecnico” y requiere un trabajo estético que cubra otros

formatos para cumplir con el reto de “hacer uso de esta tecnología para ir ampliando el intercambio del conocimiento” (C. Herrera, comunicación personal, 21 de enero de 2015).

Esta es una variable a tomar en cuenta en el porqué la institución, como dice Herrera, ve el éxito en los “*videopodcasts*”, de esta manera los eventos no están sujetos al tiempo en el que ocurren y las personas interesadas pueden verlos en cualquier momento.

Lo anterior consta en los canales de *YouTube* que maneja la EPN: el institucional y el del Centro de Multimedia. En estos se encuentran un mayor archivo digital de los actos que han sido transmitidos y, en el caso del Centro de Multimedia, se incluyen otros que han sido grabados pero no transmitidos vía *streaming*. Los videos poseen mejor calidad de imagen, muestran la decoración institucional, han sido editados, incluyen un intro y cierre y no contienen tiempos de espera.



(Escuela Politécnica Nacional, S.F.)



(CEM-EPN, CEM EPN, S.F.)



(CEM-EPN, 2015)



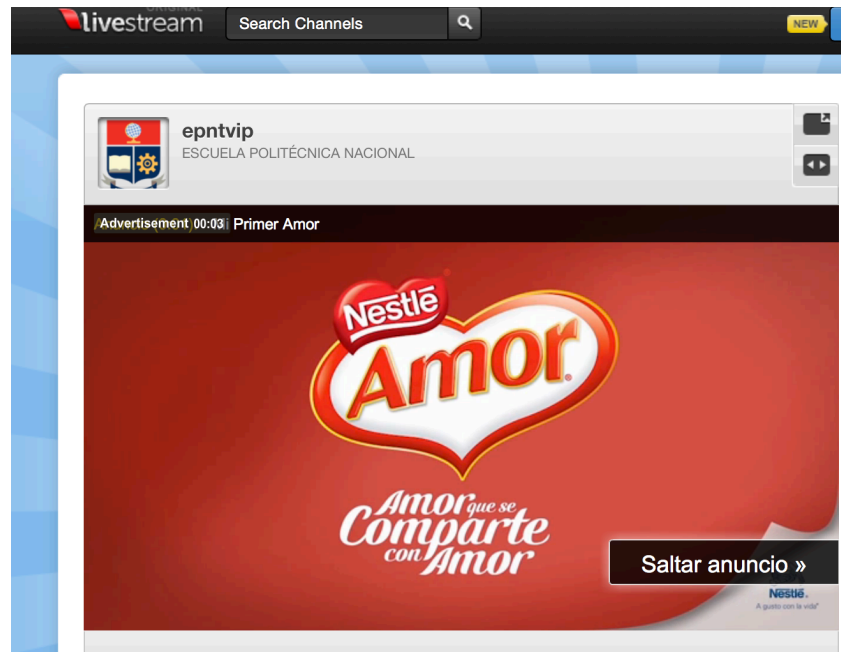
(CEM-EPN, 2015)



(CEM-EPN, 2015)

## Plataforma y publicidad:

*Livestream* es la plataforma que ayuda a la institución con el servicio de *streaming*; la Escuela maneja la cuenta gratuita, la que, como ya se describió, presenta cierta cantidad de publicidad.



(Livestream, S.F.)

Parte de esta característica es controlada por la institución con la integración del reproductor a su página web: este hecho limita ciertos anuncios como ventanas emergentes, entre otros.



(Escuela Politécnica Nacional, 2015)



### **Participantes físicos y digitales:**

En los eventos, según Herrera, los participantes físicos tienen los beneficios que ofrece la interacción cara a cara, sobre todo la reacción inmediata sobre el mensaje de los ponentes. Sin embargo, el usuario digital tiene oportunidades diferentes como el anonimato al momento de intervenir en un evento, lo que le brinda “más libertad”<sup>3</sup> sobre lo que se quiere decir (C. Herrera, comunicación personal, 21 de enero de 2015). Es así que se muestra que en cualquiera de estos medios existen ventajas que ayudan a los usuarios o público a participar y crear un proceso de comunicación.

---

<sup>3</sup> La característica de la libertad en los usuarios digitales, según Herrera, se refiere a la falta de presión social que puede darse al momento de intervenir, ya que la interacción puede ser diferente si se da en un espacio con más participantes.

## Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales

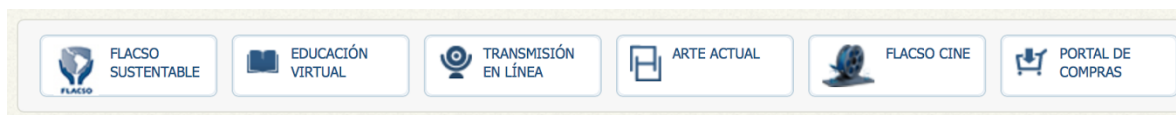
La Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) es un organismo internacional fundado en 1956 con el objetivo de brindar espacios de creación y desarrollo del conocimiento en el área de las Ciencias Sociales en varios países de América Latina (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Ecuador, S.F.).

En 1974, la FLACSO se instauró en el Ecuador y, desde esa fecha hasta la presente, ha dedicado un espacio para la crítica y la reflexión de temas sociales, además de brindar una oferta académica que abarca los departamentos de Antropología, Historia y Humanidades, Asuntos Públicos, Desarrollo, Ambiente y Territorio, Estudios Internacionales y Comunicación, Estudios Políticos y Sociología y Estudios de Género (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Ecuador, S.F.).

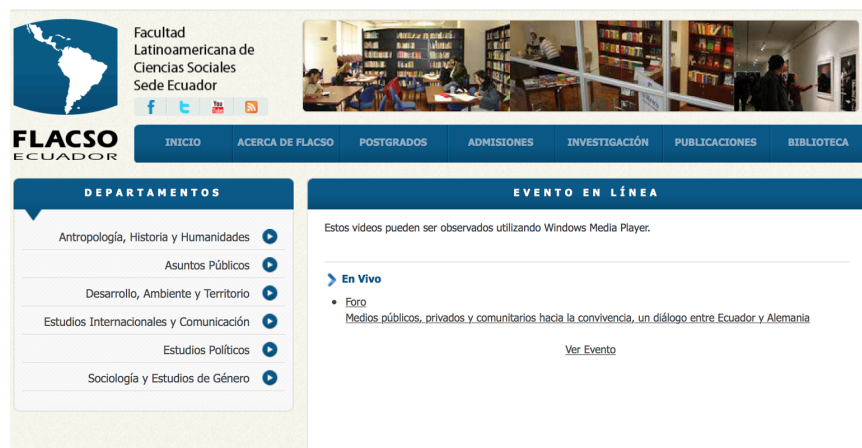
Desde el año 2006 esta institución realiza transmisiones de video por Internet y lo ha hecho continuamente, de acuerdo a la Coordinadora de Relaciones Públicas, María Eugenia Rodríguez, como una tarea de difusión de los 235 eventos anuales que se hacen en la FLACSO, los que cuentan con un alcance de más de 15 000 personas (M. Rodríguez, comunicación personal, 23 de enero de 2015).

Para la entidad, la importancia de hacer *streamings* radica en el hecho de que este sistema aborda a un público que no está dentro de la institución y les posibilita beneficiarse de los ponentes y los “personajes” que exponen, como también de los temas que tratan (M. Rodríguez, comunicación personal, 23 de enero de 2015).

La FLACSO maneja sus *streamings* desde la plataforma *YouTube*, y la integra en la página institucional mediante la opción *Transmisión en línea*, que dirige a los usuarios a los eventos mediante un enlace al canal de la institución en *YouTube* o al módulo de reproducción en la página institucional:



(Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Ecuador, S.F.)



(Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Ecuador, S.F.)



(FLACSO Ecuador, 2015)

A través de estas opciones la FLACSO se apropia del espacio de sus transmisiones en Internet y así proyecta la imagen de su institución, lo que se complementa con la personalización del canal de *YouTube* mediante su nombre, identidad visual y el enlace a su canal en esta plataforma, el que contiene videos anteriores e información de la página web de la institución, entre otros.

## Planificación:

Como punto inicial de la planificación del *streaming* de eventos, se estudia qué actos pueden ser transmitidos y se identifica “qué puede despertar interés” (M. Rodríguez, comunicación personal, 23 de enero de 2015), lo que se hace mediante el estudio de características de los actos como su contenido, el expositor y el impacto del tema del evento en las audiencias interesadas.

En cuanto al equipo humano que necesita para el funcionamiento del *streaming*, la FLACSO no cuenta con un departamento específico, pero trabaja con personal de la Unidad virtual, quienes, conforme a su coordinador técnico Alex Terán, se encargan de hacer pruebas de conexión, audio y video y, una vez empezada la transmisión, hacen un corto monitoreo a través de dispositivos digitales.

De esta forma, se comprueba que las transmisiones lleguen a las audiencias digitales cercanas a la organización. Estas se apoyan en una base de datos que incluye contactos dentro y fuera del país, a los que se les envía correos electrónicos con la información de los eventos; de igual manera, momentos antes de un acto, se puede encontrar información sobre este, incluyendo su agenda, en la página web de la FLACSO; otra manera de promoción es a través de sus redes sociales, a lo que se suma las notificaciones que envía su plataforma, *YouTube*, a los usuarios vinculados con la dirección electrónica de *Gmail*.

*YouTube* le posibilita a la institución conocer cuántos espectadores están viendo el acto en directo y cuántas veces este contenido es visto después. En esta plataforma, la FLACSO no requiere la codificación de servidores para hacer *streamings* pero la principal razón por la que la FLACSO la utiliza es por la cobertura que tiene, ya que es un servicio muy conocido que cuenta con una fuerte exposición a varios usuarios (A. Terán, comunicación personal, 23 de enero de 2015).

Para trabajar en esta plataforma, la FLACSO cuenta con equipos en todas las salas desde las que hace transmisiones; estos satisfacen sus necesidades de transmisión y constan de una cámara profesional que reconoce las características de ambientación de los espacios, y el audio que se toma de la consola.

Con los videos de las transmisiones, la institución realiza un trabajo de edición para dar mayor dinamismo a los contenidos y así presentar un archivo de lo que han hecho para que, en el futuro, los usuarios interesados puedan verlos; estos se encuentran disponibles en su canal de *YouTube*.

### **Escenografía y ambientación:**

La FLACSO tiene todas sus salas equipadas para, desde estos espacios fijos y propios de la institución, hacer sus *streamings* y así generar un intercambio del conocimiento en las transmisiones por Internet. Con estos equipos se presenta el campo de visión a los participantes digitales y se valen de *travellings*, acercamientos y alejamientos para mostrar los auditorios, a los ponentes y a los participantes.

Al principio de un evento, se muestra a todos los ponentes; sin embargo, para entrar al contexto del evento, la atención de la cámara se dirige al moderador, su presencia es muy importante en este caso, ya que él presenta a los ponentes e interviene para hacer preguntas y/o dar información. De igual manera, cuando los expositores tienen la palabra, la imagen es enfocada hacia ellos hasta que finalice su intervención.



(FLACSO Ecuador, 2015)



(FLACSO Ecuador, 2015)

Lo descrito se complementa con el sistema de audio que, en su mayoría, no presenta eco, ruido o distancia entre la persona que interviene y los micrófonos. De esta forma, los espectadores digitales pueden aprovechar este componente de la experiencia de un acto.

Acerca de los requisitos de los ponentes como presentaciones o diapositivas, estos se hacen si la información o imágenes que allí se muestran son necesarias para la comprensión de su exposición o discurso; en las transmisiones de la FLACSO existen varios casos en los que se abre la toma para mostrar las diapositivas; sin embargo, no dura mucho tiempo, ya que la prioridad de imagen está en los expositores.



Seminario Internacional: Sistema fronterizo global en América Latina.



FLACSO Ecuador  
Suscribirse 316

144  
visualizaciones

(FLACSO Ecuador, 2014)



Seminario Internacional: Luchas urbanas alrededor del fútbol, parte 1



FLACSO Ecuador  
Suscribirse 316

182  
visualizaciones

(FLACSO Ecuador, 2014)

En el momento en el que el público interviene con preguntas o comentarios, el manejo audiovisual es parecido al de los ponentes: la cámara enfoca a quien participa hasta el momento en que termina, después vuelve hacia el expositor encargado de responder.



(FLACSO Ecuador, 2014)



(FLACSO Ecuador, 2014)

La decoración de las salas añade un punto de identificación de la institución a las tomas que se exhiben en las transmisiones, así se presentan varios detalles que identifican no solo a la FLACSO sino a los participantes o colaboradores de los actos, por lo que se genera el ambiente de auditorio, de institución.



Es así que se construye una dinámica visual para quienes participan en los actos desde la Internet, y se ve mediante las tomas y manejos de cámara lo primordial que es la escenografía y ambientación para la institución. A esto se añade los videos de los actos editados, que llevan una introducción del evento y a los cuales se les retira tiempos de espera o pruebas que fueron grabadas.



(FLACSO Ecuador, 2015)

### Plataforma y publicidad:

Como ya se mencionó, la FLACSO trabaja con *YouTube*; ellos operan con una cuenta gratuita, que les permite llegar a varios dispositivos conectados a la plataforma. Una de las características por las que la institución prefiere trabajar con este servicio es por la poca publicidad que presenta. Sobre este punto, la FLACSO se presenta como una organización de naturaleza académica, de carácter “imparcial”, por lo que la vinculación con algún tipo de publicidad no es conveniente (M. Rodríguez, comunicación personal, 23 de enero de 2015).

**Participantes físicos y digitales:**

Con el hecho de hacer transmisiones por Internet se reconoce a un nuevo grupo de participantes digitales que, de acuerdo a Rodríguez, se benefician de los *streamings* para poder presenciar los eventos sin asistir a ellos. A pesar de lo enunciado, sí existe una diferencia fuerte que es la reacción inmediata del público que se encuentra en el lugar.

Este punto, la interacción, le interesa a la institución y les gustaría implementarlo en una futura planificación. No obstante, un manejo de interacción digital aborda más tecnología y personal, hecho que debe ser estudiado.

## Instituto de Altos Estudios Nacionales

En 1972 se establece el Instituto de Altos Estudios Nacionales (IAEN) como una institución pública de posgrados para “un importante grupo de funcionarios públicos y también del sector privado” (Instituto de Altos Estudios Nacionales, S.F.) y así contar con un grupo de profesionales preparados para la gestión pública y política.

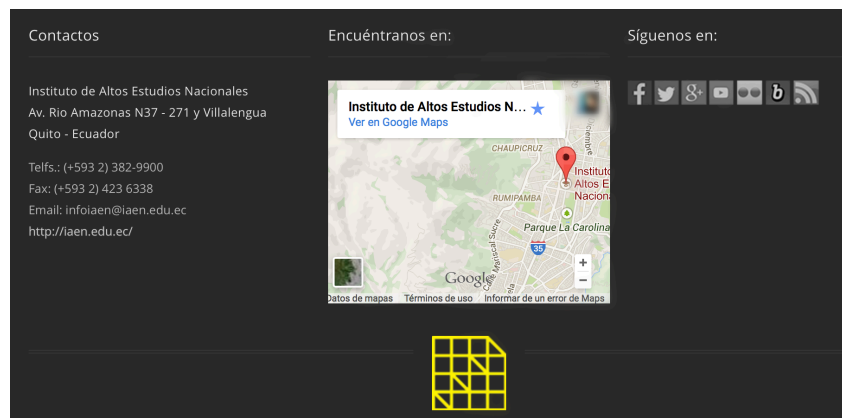
En este momento, su misión no se aleja de su inicio y mediante varios programas de estudio buscan preparar a funcionarios públicos en las siguientes áreas: Gobierno y administración pública, Relaciones internacionales y Estudios estratégicos (Instituto de Altos Estudios Nacionales, S.F.).

Como organización pública, el IAEN tiene un compromiso con la transmisión del conocimiento, y de acuerdo al Director de comunicación, Diego Méndez, la importancia que encuentra la institución en la transmisión de eventos por Internet es “alta” y mediante el *streaming* se puede alcanzar a una audiencia mayor.

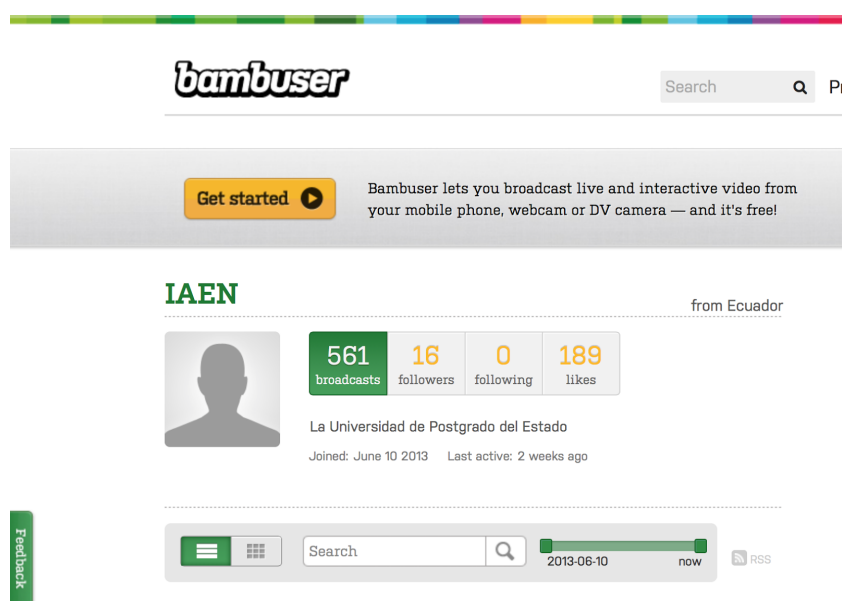
En este contexto, el IAEN maneja sus *streamings* con la plataforma *Bambuser*, y lo hace mediante la presentación del reproductor en su página y también de un enlace que conduce a la web de la plataforma. Es así que la institución se vincula con su proveedor y hacen que quienes lo vean identifiquen la relación entre *Bambuser* y el IAEN.



(Instituto de Altos Estudios Nacionales, S.F.)



(Instituto de Altos Estudios Nacionales, S.F.)



(Bambuser, S.F)

Dentro de las opciones que tiene el IAEN para personalizar su perfil en *Bambuser*, la institución muestra su nombre, su país de origen, el número de *broadcasts*, de seguidores y de *me gusta*.

### Planificación:

Como punto de partida, la institución establece si el acto, de acuerdo a su tipología, va acompañado de *streaming* o no. Lo que depende de características como la duración de los actos, el *cómo* se hará su transmisión, los canales de difusión y el público objetivo (D. Méndez, comunicación personal, 26 de enero de 2015).

Si el acto cuenta con transmisión por Internet, la institución se vale de un equipo para la organización y ejecución de los *streamings*, el que consiste de personal del área audiovisual encargado de las conexiones de los equipos, el departamento tecnológico que maneja conexiones de Internet y el servicio técnico que se ocupa del sistema de audio.

En cuanto a la difusión de los actos, para que estos sean vistos vía *streaming*, el IAEN publica información respectiva en sus redes sociales, también realiza acciones más tradicionales como *mailing* y la distribución de material impreso.

La institución realiza sus *streamings* a través de *Bambuser*; esta plataforma les posibilita conocer el número de espectadores de una transmisión y de usuarios que la ven en otros momentos. Para hacer el streaming, el IAEN cuenta con los siguientes equipos: ordenador, cámara de video y un sistema de audio que viene desde el auditorio. Estos elementos son sometidos a pruebas momentos antes a los actos, para ver que funcionen de acuerdo a sus estándares y que no se presenten problemas de conexión.

### **Escenografía y ambientación:**

La escenografía y la ambientación de las transmisiones por Internet están sujetas a la tecnología que posee la institución; esta característica se trabaja para generar el ambiente adecuado en un *streaming* de un acto y así aprovechar sus contenidos.

En el IAEN aplican un solo formato para hacer las transmisiones, debido a sus equipos; a pesar de este hecho, el trabajo que se hace intenta satisfacer parámetros de comprensión y de visibilidad en sus *streamings*. Esta tarea se elabora desde salas fijas en las que los equipos han sido adaptados (D. Méndez, comunicación personal, 26 de enero de 2015).

Este formato consiste en el campo de visión de la cámara fijo en el ponente, con ocasionales movimientos como acercamientos, alejamientos y *travellings*. Durante los eventos, el audio es claro y comprensible pero, en ciertas ocasiones, intervienen factores de ambiente como ruido o interferencias que no permiten un claro entendimiento, además de cortos intervalos de tiempo en los que no hay sonido. A estos detalles se incluye la descripción del acto con su nombre.

**bambuser**

## Seminario - Imaginarios urbanos y la democ.

IAEN 3 weeks ago via webcam



Like 22 views (10 live)

Share

Like 0

(IAEN, 2015)

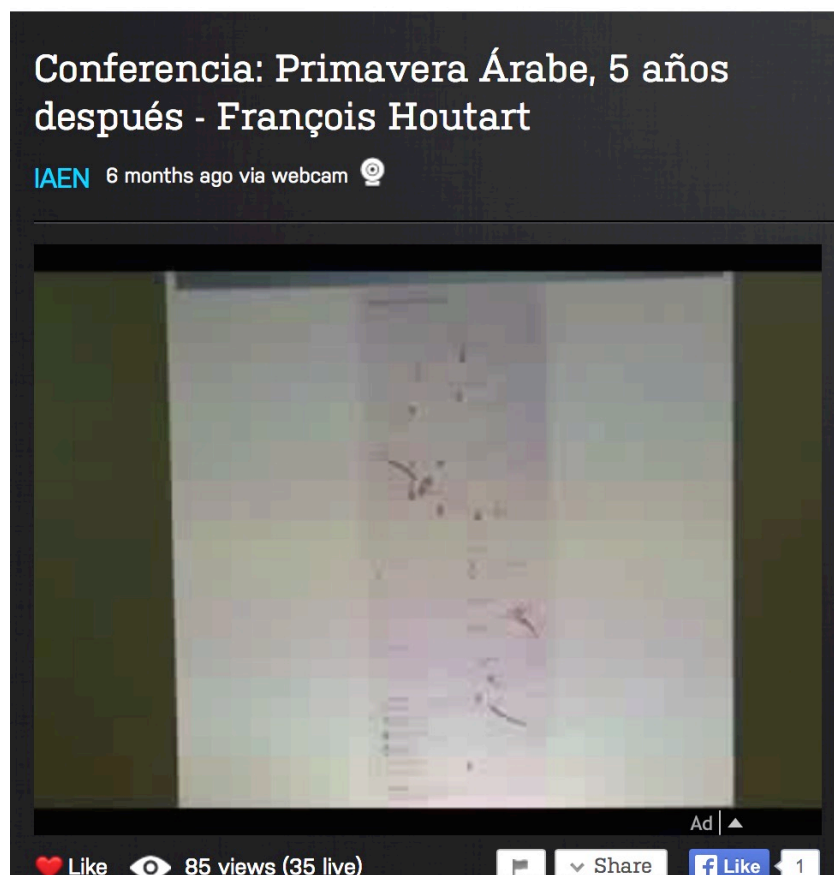


(IAEN, 2014)

El moderador sitúa a los participantes digitales en el marco del evento, por lo que a intervalos, mientras tiene la palabra es enfocado; sin embargo, la prioridad en el campo de visión la tienen los ponentes.

En cuanto a detalles como videos o diapositivas, estos se presentan de manera no tan frecuente y se muestran con un movimiento de cámara que se prolonga hasta que su enfoque no sea necesario o, en ocasiones, estas son lo único que se ve durante un considerable tiempo.

**bambuser**



(IAEN, 2014)

En los momentos de participación del público, las tomas se quedan fijas en los ponentes o se pueden abrir para mostrar todo el podio. Al momento de las repuestas por parte de los expositores, el campo de visión de la cámara se mantiene fijo en ellos.





(IAEN, 2014)

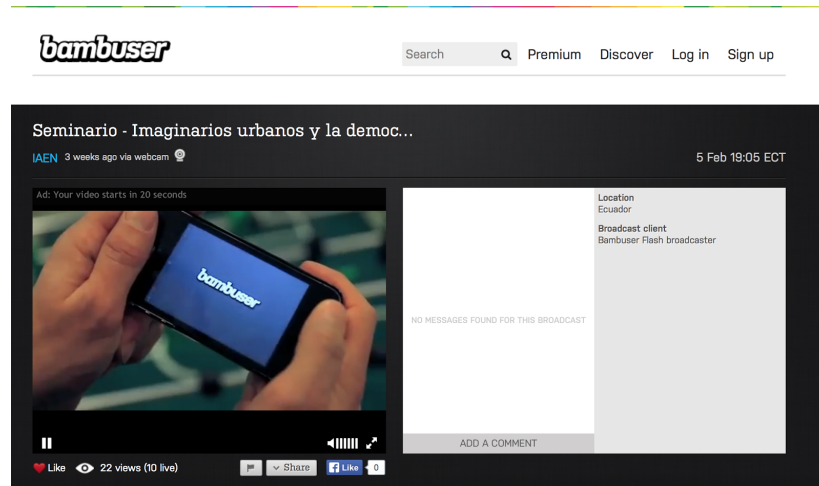
La decoración de los espacios es propia de una institución y muestra siempre en las tomas la identidad visual de la organización y otros elementos que permiten sentir al usuario *online* la atmósfera del auditorio.

De esta forma se ejecutan las transmisiones en la institución; sin embargo, la duración de estas no termina en su tiempo real, ya que quedan archivadas en la cuenta del IAEN en *Bambuser*; de esta manera continúan disponibles para quienes desean ver después los eventos.

### **Plataforma y publicidad:**

El IAEN usa *Bambuser* para transmitir sus eventos; la cuenta que posee es gratuita y está ligada a la publicidad de la plataforma. Este hecho no afecta a la institución y va de acuerdo a las políticas públicas del IAEN sobre el acceso al conocimiento (D. Méndez,

comunicación personal, 26 de enero de 2015), en las que las personas puedan hacer uso de herramientas gratuitas para compartir y recibir información.



(IAEN, 2015)

### Participantes físicos y digitales:

La función más importante que encuentra el IAEN en la transmisión de eventos es la oportunidad que tiene la gente de participar de un acto a distancia; según Méndez, los *streamings* que se hacen en la institución son vistos por personas que no pueden asistir a los actos y, en ese caso, la transmisión por Internet les brinda la alternativa de participar, superando dificultades como la distancia, el límite de asistentes, entre otros factores.

**Tabla 6: Síntesis**

Institución	Planificación				Escenografía y ambientación		Plataforma y publicidad	Participantes físicos y digitales
	Acto y su contenido	RRHH	Difusión	Equipos	Características	Archivo		
CIESPAL	Selección del acto que será transmitido según su duración y la importancia del tema.	Personal encargado del switcher y un camarógrafo.	Redes sociales	Cámara de video profesional, firewall, ordenador con sistema de audio, consola.	Enfoque a los ponentes y moderadores.  Etiquetas con el título del evento y el nombres de los expositores.  Proyección de presentaciones: condicionado a la necesidad del ponente.  Cuando interviene el público se enfoca al podio.	Edición y archivo de las transmisiones en YouTube.	Cuenta gratuita en Livestream ligada a publicidad de la plataforma.	Los usuarios digitales tienen la oportunidad de participar de un evento con la facilidad de no acudir a él.
EPN	Selección del acto que será transmitido según la importancia del tema y la capacidad técnica y de personal.	Centro de Multimedia, Dirección de Gestión de Información y Procesos y Dirección de Relaciones Institucionales.	Redes sociales, mailing interno y externo y material impreso.	Cámaras de video y audio; iluminación de la salas.	Cada transmisión tiene particularidades diferentes en las presentaciones de los eventos, las etiquetas con el nombre de los expositores y/o de los actos, el manejo del zoom y el enfoque a los ponentes, a las presentaciones y a los participantes.  Cuando interviene el público se enfoca al podio.	Edición y archivo de las transmisiones en YouTube.	Cuenta gratuita en Livestream ligada a publicidad de la plataforma.	Los participantes físicos tienen los beneficios que ofrece la interacción cara a cara; mientras que, el usuario digital tiene otras oportunidades como el anonimato.
FLACSO	Selección del acto que será transmitido según la importancia del tema y el expositor.	Personal de la Unidad virtual.	Mailing, redes sociales.	Cámara profesional, audio de la consola y un capturador.	Se enfoca a quien tenga la palabra.  La proyección de diapositiva se hace si es necesaria para la comprensión del discurso.  Cuando interviene el público, la cámara lo enfoca.	Edición y archivo de las transmisiones en YouTube.	Cuenta gratuita en YouTube ligada a publicidad de la plataforma.	Los participantes digitales se benefician de los streamings para ser parte de un evento sin asistir a él.  Existe una gran diferencia: la reacción inmediata.
IAEN	Selección del acto que será transmitido según su duración, los canales de difusión y el público.	Área de audiovisual, departamento tecnológico y servicio técnico.	Redes sociales, mailing y distribución de material impreso.	Ordenador, cámara de video y un sistema de audio del auditorio.	En el campo de visión, la prioridad la tienen los ponentes.  Enfoque ocasional a diapositivas.  Cuando interviene el público se enfoca al podio.	Archivo de las transmisiones en Bambuser.	Cuenta gratuita en Bambuser ligada a publicidad de la plataforma.	Las transmisiones dan la oportunidad de participar de un acto a distancia.

Elaboración: La autora

## Conclusiones:

Las organizaciones forman parte de la interacción digital como respuesta al desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación y a la expansión de la Internet como una red que conecta sociedades, sectores y personas; esta red también incluye a las comunidades virtuales en las que las instituciones y sus grupos de interés se encuentran envueltos.

Las entidades académicas también se encuentran en este espacio y, para llevar sus servicios al plano digital, se valen de varias herramientas. Entre ellas se encuentran las plataformas para hacer *streaming* con las que pueden difundir varios contenidos. En el caso de esta disertación, los contenidos tienen fines académicos y entran en una de las *perspectivas de la sociedad de la información* (capítulo 2), la que es *Información y cultura*; esta aborda el acceso a la información, con la característica de que varios contenidos se encuentran en un mismo lugar, los que pueden generar intereses comunes dentro de las comunidades digitales.

Los elementos para cumplir con esta perspectiva se efectúan en las instituciones estudiadas; en cuanto al acceso, cualquier usuario conectado a Internet puede participar de un *streaming*; en el segundo caso, las transmisiones de las instituciones se encuentran disponibles de la siguiente manera:

<b>Institución</b>	<b>Páginas de repositorios digitales</b>
CIESPAL	<i>Livestream, YouTube</i>
EPN	<i>YouTube</i>
FLACSO	<i>YouTube</i>
IAEN	<i>Bambuser</i>

Por último, para crear interactividad entre los participantes del evento, las instituciones habilitan canales de comunicación mediante el chat de las plataformas o el contacto a través de sus redes sociales.

El accionar de estas organizaciones en sus *streamings* también forma parte de la *Sociedad de la Información* y se relacionan claramente con cuatro normas de la *Generación Net* (capítulo 2). Antes de esta enumeración, es importante volver a mencionar que quienes forman parte de ella son personas nacidas desde enero de 1977 hasta diciembre de 1997 y oscilan entre los 38 y 18 años; la gente con estas edades, dentro del imaginario, es aquella que se encuentra en sus años de estudios que pueden ser de tercer o cuarto nivel.

Entre las normas cumplidas se encuentran: *Libertad*, debido a que los individuos tienen autonomía para escoger qué ver, y estas transmisiones se muestran como otra opción; a lo dicho, le sigue el *Escrutinio*, que se cumple ya que los participantes antes de ver los actos pueden investigar información sobre el tema, ponentes, etc.

El principio de *Colaboración* también se acata, puesto que las instituciones ofrecen el contenido de sus actos, y buscan un intercambio de información y el contacto con los integrantes de su comunidad digital. Por último, el principio de *Rapidez* se cumple en tanto que los usuarios pueden participar de los eventos sin acudir a ellos físicamente.

Al determinar el modo en que las instituciones educativas de Quito utilizan la transmisión en video por Internet, se encontraron los siguientes puntos:

- Para dar el contexto de institución a los eventos transmitidos por Internet, todas las organizaciones integraron los reproductores de su servicio de *streaming* a sus páginas institucionales. Esta decisión busca crear una relación de pertenencia de los actos por parte de la entidad en los actos y evitar que se muestren -al usuario final- como actividades aisladas o separadas.
- La selección de los eventos que serán difundidos vía *streaming* fue un hecho reiterado en las instituciones analizadas. De acuerdo a las establecimientos, escoger qué actos se transmiten o no, se desprende de algunas características propias del evento, como su tiempo de duración, el reconocimiento de los ponentes, la importancia y coyuntura de los temas y la tecnología con la que cuentan.

- El manejo audiovisual y estético de los *streamings* está condicionado por los equipos que tienen las diferentes instituciones; los recursos técnicos definen la calidad de imagen y de audio, los movimientos de cámara, la recepción de luz y de color. Las transmisiones llevadas a cabo con equipos técnicos de alta calidad muestran diferencia frente a las que se realizan con instrumentos de menor gama. Al final el usuario podrá evidenciar esto en las transmisiones, como queda presentado en el análisis.
- Las transmisiones de actos de las instituciones estudiadas se hacen desde salas fijas, lo que está ligado a los sistemas audiovisuales que han sido probados e instalados en estos espacios; el contenido de los actos también condiciona la ejecución desde auditorios o espacios parecidos. Las instituciones, en las entrevistas, aseguraron que dado el caso podrían llevar a cabo un *streaming* en cualquier espacio (abierto o cerrado), pero esto no se evidencia en sus archivos.
- Las instituciones poseen repositorios digitales que permiten que la vida de sus actos se prolongue. CIESPAL, la EPN y la FLACSO cuentan con un canal adicional que presenta los eventos transmitidos en fechas pasadas. Dentro de estos espacios, los contenidos sufren un proceso de edición, cuyo objetivo es dinamizar los contenidos que se muestran y volverlos ágiles y entretenidos para el usuario final
- Otro factor común que se presentó en el estudio fue el uso de cuentas gratuitas en diferentes plataformas, por parte de las instituciones. Esto se debe a que tener este tipo de cuentas no presenta inconvenientes al momento de hacer las transmisiones y también cubren las necesidades de alcance de las instituciones. Esto evidencia que el *streaming* es considerado un recurso barato para su aplicación, bajo estos estándares.
- En el marco de las instituciones académicas en Quito, hacer *streaming* de actos académicos representa un espacio poco explorado: cuatro de veinte instituciones lo realizan de manera frecuente. Dentro de este grupo, el Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL) y la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) no son propiamente

instituciones de educación superior de tercer nivel. CIESPAL es un centro de estudios ligado a la comunicación y su investigación; mientras la FLACSO se enfoca en estudios de cuarto nivel. Esto puede verse como una oportunidad y un campo amplio de acción para el resto de instituciones de educación superior.

- Dado el desarrollo de las transmisiones de eventos académicos por Internet en el marco de las universidades de Quito, y ya que la Pontificia Universidad Católica del Ecuador forma parte de él, se reconoce que este es un campo en el que la entidad puede incursionar ya que, además de contar con gran reconocimiento académico, posee las herramientas necesarias para la ejecución de *streamings*.

## Referencias

- Anzilutti, B. (S.F.). *¿Qué es un evento?: Historia y Clasificación*. Retrieved 13 de Octubre de 2014 from InEventos: <http://www.ineventos.com/cr/blog/que-es-un-evento.aspx>
- Arroyo, C., & Morrucco, R. (2013). *Eventos corporativos y protocolo empresarial*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Bambuser. (S.F.). *About the Company*. Retrieved 08 de 02 de 2015 from Bambuser: <http://bambuser.com/about>
- Bambuser. (S.F.). *Bambuser*. Retrieved 08 de Febrero de 2015 from Bambuser: <http://bambuser.com>
- Bambuser. (S.F.). *IAEN*. Retrieved 23 de febrero de 2015 from Bambuser: <http://bambuser.com/channel/IAEN>
- CEM-EPN. (S.F.). *CEM EPN*. Retrieved 12 de febrero de 2015 from Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCWoms9BXAaN3rVOD93iKOVw?spfreload=10>
- CEM-EPN. (05 de febrero de 2015). *Conferencia "La InComunicación en la Tecnología"*. Retrieved 12 de febrero de 2015 from YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=kYaaWTUAvio&spfreload=10>
- CIESPAL. (S.F.). *CIESPAL*. Retrieved 08 de febrero de 2015 from CIESPAL: <http://www.ciespal.org>
- CIESPAL. (S.F.). *Comunicación, derecho humano*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from Livestream: [http://www.livestream.com/ciespal/video?clipId=pla\\_2407b4f6-c030-43d8-af6a-f94ac06d625d&utm\\_source=lslibrary&utm\\_medium=ui-thumb](http://www.livestream.com/ciespal/video?clipId=pla_2407b4f6-c030-43d8-af6a-f94ac06d625d&utm_source=lslibrary&utm_medium=ui-thumb)
- CIESPAL. (S.F.). *Encuentro de Facultades de Comunicación, sesión final*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from Livestream: [http://www.livestream.com/ciespal/video?clipId=pla\\_da2815a1-cca8-4ef7-9b51-e5de7316afeb&utm\\_source=lslibrary&utm\\_medium=ui-thumb](http://www.livestream.com/ciespal/video?clipId=pla_da2815a1-cca8-4ef7-9b51-e5de7316afeb&utm_source=lslibrary&utm_medium=ui-thumb)
- CIESPAL. (27 de noviembre de 2014). *GOBERNANZA*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from Livestream:



- [http://www.livestream.com/ciespal/video?clipId=pla\\_23e794e6-50a6-4b91-8e4a-21b03e389699](http://www.livestream.com/ciespal/video?clipId=pla_23e794e6-50a6-4b91-8e4a-21b03e389699)
- CIESPAL. (24 de julio de 2014). *JIAI 2014 - Mesa Redonda 1: Interacción informativa entre instituciones y ciudadanos*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=8pZqlTxQ-Kw&spfreload=10>
  - CIESPAL. (23 de julio de 2014). *JIAI\_230714\_TARDE*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from Livestream: [http://www.livestream.com/ciespal/video?clipId=pla\\_dda4f044-8152-4805-89f6-c9aa89ba82e9&utm\\_source=lslibrary&utm\\_medium=ui-thumb](http://www.livestream.com/ciespal/video?clipId=pla_dda4f044-8152-4805-89f6-c9aa89ba82e9&utm_source=lslibrary&utm_medium=ui-thumb)
  - CIESPAL. (S.F.). *Nuestra historia*. Retrieved 08 de Febrero de 2015 from CIESPAL: <http://www.ciespal.org/index.php/2014-08-15-04-35-18/nuestra-historia>
  - CIESPAL. (12 de diciembre de 2014). *Paulina MOGROVEJO*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=ZBMw4J6ehNw&spfreload=10>
  - CIESPAL. (22 de agosto de 2014). *Sally BURCH - Agencia Latinoamericana de Comunicación*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=lWcHvD5KRSA&spfreload=10>
  - CIESPAL. (27 de noviembre de 2014). *gobernanza3*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from Livestream: [http://www.livestream.com/ciespal/video?clipId=pla\\_3c4ec970-0420-48e6-ba92-345ce940d5af](http://www.livestream.com/ciespal/video?clipId=pla_3c4ec970-0420-48e6-ba92-345ce940d5af)
  - CIESPAL. (S.F.). *¿Qué es CIESPAL?* Retrieved 8 de 02 de 2015 from CIESPAL: <http://www.ciespal.org/index.php/2014-08-15-04-35-18>
  - Chatfield, T. (2012). *50 cosas que hay que saber sobre mundo digital*. España: Planeta S.A.
  - Definición.de. (S.F.). *Definición de Switch*. Retrieved 28 de marzo de 2015 from Definición.de: <http://definicion.de/switch/>
  - Duarte, J. (2009). *Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual*. Retrieved 13 de 10 de 2014 from Scielo: [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052003000100007](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007)
  - EPNTVIP. (20 de noviembre de 2014). *Live Show [Procaster] Thu Nov 20 2014 09:07:16 AM*. Retrieved 12 de febrero de 2015 from Livestream.

- EPNTVIP. (noviembre de 2014). *alimentoscongreso*. Retrieved 12 de febrero de 2015 from Livestream.
- EPNTVIP. (14 de noviembre de 2014). *Live Show [Procaster] Frin Nov 14 2014 09:10:31 AM*. Retrieved 12 de febrero de 2015 from Livestream.
- EPNTVIP. (n.d.). *citic 2do día*. Retrieved 13 de febrero de 2015 from Livestream.
- Escuela Politécnica Nacional. (S.F.). *Escuela Politécnica Nacional*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from Escuela Politécnica Nacional: <http://www.epn.edu.ec>
- Escuela Politécnica Nacional. (S.F.). *Escuela Politécnica Nacional*. Retrieved 12 de febrero de 2015 from YouTube:  
<https://www.youtube.com/user/EPNEcuador/featured?spfreload=10>
- Escuela Politécnica Nacional. (12 de febrero de 2015). *Sala 2*. Retrieved 12 de febrero de 2015 from Escuela Politécnica Nacional: <http://tvip-sala2.epn.edu.ec>
- Escuela Politécnica Nacional. (12 de febrero de 2015). *Sala Uno*. Retrieved 13 de febrero de 2015 from Escuela Politécnica Nacional: <http://tvip.epn.edu.ec>
- Escuela Politécnica Nacional. (S.F.). *Síntesis histórica*. Recuperado el 23 de febrero de 2015 de Escuela Politécnica Nacional:  
<http://www.epn.edu.ec/institucion/sintesis-historica/>
- Estimation: New Design Solutions. (S.F.). *¿Que son los Servidores Dedicados?* Retrieved 13 de 10 de 2014 from Estimation: New Design Solutions:  
<http://www.solingest.com/ayuda-faqs-solingest/servidores-dedicados>
- FLACSO Ecuador. (30 de enero de 2015). *Conversatorio: Explorando la economía política de la violencia...* . Retrieved 23 de febrero de 2015 from YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=p53VP5fEp-I&spfreload=10>
- FLACSO Ecuador. (23 de febrero de 2015). *Conversatorio: Un presente con igualdad para un futuro posible. Las niñas en Ecuador a veinte años...* . Retrieved 23 de febrero de 2015 from YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Y4a2M9Kcrk4&feature=youtu.be>
- FLACSO Ecuador. (22 de enero de 2015). *FORO: Medios públicos, privados y comunitarios hacia la convivencia, un diálogo entre Ecuador y A...* Retrieved 20 de febrero de 2015 from YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=HTFpY42rVxg&feature=youtu.be>

- FLACSO Ecuador. (05 de junio de 2014). *Seminario Internacional: Luchas urbanas alrededor del fútbol, parte 1*. Retrieved 23 de febrero de 2015 from YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=7kc0IgCQ84g&spfreload=10>
- FLACSO Ecuador. (08 de junio de 2014). *Seminario Internacional: Luchas urbanas alrededor del fútbol, parte 2*. Retrieved 23 de febrero de 2015 from YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=VMDrSeNd1IU&spfreload=10>
- FLACSO Ecuador. (24 de noviembre de 2014). *Seminario Internacional: Sistema fronterizo global en América Latina*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=qL-uCm6TziY&spfreload=10>
- Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Ecuador. (S.F.). *Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales: <https://www.flacso.edu.ec/portal/>
- Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Ecuador. (S.F.). *La sede Ecuador de FLACSO*. From Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales: <https://www.flacso.edu.ec/portal/paginas/la-sede-ecuador-de-flacso.2>
- Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Ecuador. (S.F.). *El sistema internacional de FLACSO*. From Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Ecuador: <https://www.flacso.edu.ec/portal/paginas/el-sistema-internacional-de-flacso.1>
- Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Sede Ecuador. (S.F.). *Evento en línea*. Retrieved 20 de febrero de 2015 from Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales: <https://www.flacso.edu.ec/portal/paginas/eventos-en-linea.35>
- Facultat d'Informàtica de Barcelona . (S.F.). *Historia de Internet*. Retrieved 11 de marzo de 2015 from Retro Informática: <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/internet.html>
- Fuente, C. (2005). *Manual práctico para la organización de eventos: Técnicas de organización de actos II*. (Protocolo, Ed.) Madrid, España.
- Fuentes, M. (2013). *Cómo hacer Streaming: Guía paso a paso*. Barcelona, España: Flumotion Services S.A.
- Hassan, R. (2011). *The Information Society: Digital Media And Society Series*. Cambridge, Reino Unido: Polity Press.

- Hipertextual. (2012). *Bambuser: el poder de la transmisión en vivo para todos*. Retrieved 08 de 02 de 2015 from Hipertextual: <http://hipertextual.com/archivo/2012/08/bambuser-streaming-periodismo/>
- IAEN. (10 de septiembre de 2014). *Conferencia: Primavera Árabe, 5 años después - François Houtart*. Retrieved 22 de febrero de 2015 from Bambuser: <http://bambuser.com/v/4917099>
- IAEN. (19 de noviembre de 2014). *I Coloquio Internacional de Políticas y Derechos de las Personas Trabajadoras*. Retrieved 23 de febrero de 2015 from Bambuser: <http://bambuser.com/v/5088738>
- IAEN. (05 de febrero de 2015). *Seminario - Imaginarios urbanos y la democratización del espacio*. Retrieved 23 de febrero de 2015 from Bambuser: <http://bambuser.com/v/5266606>
- IAEN. (09 de diciembre de 2014). *Sostenibilidad, Buen Vivir y los Bienes Comunes*. Retrieved 23 de febrero de 2015 from Bambuser: <http://bambuser.com/v/5138570>
- Instituto de Altos Estudios Nacionales. (S.F.). *Quiénes Somos*. From Instituto de Altos Estudios Nacionales: <http://iaen.edu.ec/quienes-somos/>
- Instituto de Altos Estudios Nacionales. (S.F.). *Streaming*. Retrieved 23 de febrero de 2015 from Instituto de Altos Estudios Nacionales: <http://iaen.edu.ec/streaming/>
- Knorr-Cetina, K. (2009). The Synthetic Situation: Interactionism for a Global World. *Symbolic Interaction*, 32.
- Lersch, P. (1967). *El hombre como ser social*. Barcelona, España: Scientia.
- Livestream. (S.F.). *CIESPAL*. Retrieved 08 de febrero de 2015 from Livestream: <http://www.livestream.com/ciespal>
- Livestream. (S.F.). *Livestream*. Retrieved 08 de febrero de 2015 from Livestream: <http://new.livestream.com>
- Livestream. (S.F.). *What is Livestream?* Retrieved 08 de 02 de 2015 from Livestream: <http://new.livestream.com/about>
- Livestream. (S.F.). *epntvip*. Retrieved 12 de febrero de 2015 from Livestream: <http://www.livestream.com/epntvip>
- Miller, H. (1995). The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet. *Embodied Knowledge and Virtual Space Conference Goldsmiths*. London.

- Richero, A. (2008). *Planeación y ejecución de eventos presenciales y en línea*. México D.F., México: Trillas.
- SENPLADES. (S.F.). *Objetivo 4. Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía*. Retrieved 10 de mayo de 2015 from Plan Nacional del Buen Vivir: <http://www.buenvivir.gob.ec/objetivo-4.-fortalecer-las-capacidades-y-potencialidades-de-la-ciudadania>
- Shapiro, J. (S.F.). *Descripción general de la planificación*. Retrieved 13 de 10 de 2014 from CIVICUS: <http://civicus.org/view/media/Description%20general%20de%20la%20planificacio n.pdf>
- Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital*. Nueva York, Estados Unidos: McGraw-Hill.
- Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. (S.F.). *Universidad Católica de Santiago de Guayaquil*. (Universidad Católica de Santiago de Guayaquil). Recuperado el 14 de octubre de 2014 de Universidad Católica de Santiago de Guayaquil: [http://www.ucsg.edu.ec/catolica\\_/secundarias\\_ucsg/html/Universidad/Políticas/univpoliticas\\_manual.html](http://www.ucsg.edu.ec/catolica_/secundarias_ucsg/html/Universidad/Políticas/univpoliticas_manual.html)
- Ustream. (S.F.). *Ustream*. Retrieved 08 de Febrero de 2015 from Ustream: <http://www.ustream.tv>
- Ustream. (S.F.). *Our Company*. Retrieved 08 de 02 de 2015 from Ustream: [http://www.ustream.tv/our-company?itm\\_prefix=homeCTA&itm\\_source=footer\\_saas&itm\\_medium=onsite&itm\\_content=About&itm\\_campaign=footer](http://www.ustream.tv/our-company?itm_prefix=homeCTA&itm_source=footer_saas&itm_medium=onsite&itm_content=About&itm_campaign=footer)
- Xataka. (22 de junio de 2011). *100 años de IBM III: Los hitos tecnológicos del gigante azul*. Retrieved marzo de 24 de 2015 from Xataka: <http://www.xataka.com/componentes-de-pc/100-anos-de-ibm-iii-los-hitos-tecnologicos-del-gigante-azul>
- YouTube. (S.F.). *Acerca de YouTube*. Retrieved 08 de 02 de 2015 from YouTube: <https://www.youtube.com/yt/about/es/>
- YouTube. (S.F.). *YouTube*. Retrieved 08 de febrero de 2015 from YouTube: <https://www.youtube.com>

## **Anexos:**

Modelo de entrevista para: Pablo Escandón, Director de Producción – CIESPAL, César Herrera, Director del Departamento de Relaciones Institucionales – EPN, María Eugenia Rodríguez, Coordinadora de Relaciones Públicas y Alex Terán, Coordinador Técnico – FLACSO y Diego Méndez, Director de Comunicación – IAEN

### Entrevista:

- En la planificación de sus eventos, ¿considera al streaming desde un principio o este servicio se adapta al acto?
- ¿Cuáles son los equipos del que la institución se vale para hacer la captura de video? ¿Qué accesorios utiliza (micrófonos, etc.)?
- ¿Toma en cuenta el tipo de sala para hacer la transmisión (espacios fijos, polivalentes o efímeros)?
- ¿Usa más de una cámara? ¿Toma en cuenta aspectos como la iluminación, el color de las imágenes, la acústica de la sala, etc.?
- ¿Realiza pruebas de los equipos prevaso al evento?
- ¿Qué valor le da a la transmisión de eventos? ¿Cuál es su importancia para la Institución?
- ¿Por qué usa la plataforma \_\_\_\_\_?
- Hacer *streaming* mediante este servicio hace que las reproducciones estén sujetas a publicidad propia de la plataforma, ¿qué considera al respecto?
- Frente a la experiencia del participante físico, ¿cómo cree que es la del usuario digital?

¿Existe algún tipo de difusión previa al evento para que este sea visto de la Web?